MEĐUBROJ SVETA KOMPJUTERA

Svet Igara

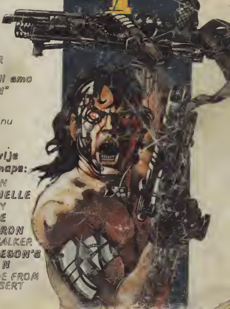
br 6
januar 1990
cena 1- din

Predstavljamo SPECTRUM I PO

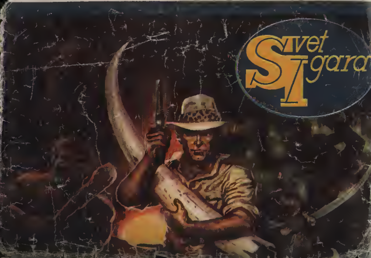
Poster TUSKER

Posetili smo „OCEAN"

igranje na-daljinu



Najnovije igre i mape:
BATMAN
EMANUELLE
SIMCITY
BATTLE SQUADRON
MOONWALKER
GALDREGON'S DOMAIN
IT CAME FROM THE DESERT


Svet Igara

"Svet igara"
međubroj
"Sveta kompjutera"
broj 6, januar 1990

Izdaje i štampa
NIP "Politika"
Beograd Makedonska 31

Telefoni redakcije
011/320 552 (direktan) i
011/324 191 lokal 369

Direktor NIP Politika
dr Živorad Minović

Glavni urednik v.d.
Aleksandar Gajović

Odgovorni urednik, v.d.
Zoran Mošorinski

Stručni urednici izdanja
Vojislav Gašić
Vojislav Mihailović

Urednici izdanja
Predrag Bećirić
Nenad Vasović

Likovno grafička oprema
Darko Novaković,
Ilija Milošević
Dragan Stojanović

Ilustracije
Predrag Milićević
Aleksandar Petrović
Tihomir Stančević

Saradnici izdanja
Aleksandar Veljković
Branko Đaković
Vladimir Pavlović
Jelena Rupnik
Emin Smajić
Haris Smajić

Lektor
Dušica Milanović

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Tehnički saradnik redakcije
Branka Dujić



Poštovani čitaoci,

Na sledećim stranicama po šesti put ćete imati prilike da uđete u svet video igara.

U ovom izdanju pokušali smo da damo novi grafički izgled stranicama posvećenim igrama. Pre svega, tu je novi igrametar, obogaćen Pedinim crtežima. Malo smo se igrali i sa naslovima. Cilj nam je da razbijemo dosadašnju kompoziciju koja je postala pomalo monotona. Ovakav izgled ćemo zadržati i u "Svetu igara" u redovnom broju. Očekujemo i vaše sugestije.

Naš sledeći susret biće pre nego što se i nadate.

Redakcija

BURNI OCEAN IGARA

Za vreme boravka u Londonu posetili smo ljude iz firme „Ocean" i razgovarali sa Pem Grifits devojkom zaduženom za odnose sa javnošću publicitet i reklamu Ocean"a. Porazgovarali smo o uspehu BATMAN-a ali i o drugim temama koje se tiču Ocean"a ambiciozne firme koja ne nema rave da zastane sa sadašnjim uspesima.

„Ocean" je jedna od softverskih firmi koje su u toku protekle 1989. godine imale najviše uspeha na igračkom tržištu. Najveći i najbučnije dočekan hit bio je BATMAN, igra rađena po hit filmu koji se još uvek daje u bioskopima

Naravno – prvo BATMAN

● „Ocean" je već godinama velika i značajna firma na tržištu kompjuterskih igara. Kako to da je tek BATMAN tako urnebesan i gigantski hit koji je okrenuo toliku pažnju na vas?

Grifits: BATMAN je na neki način rezultat svog našeg dosadašnjeg iskustva u izdavanju kompjuterskih igara. Istina je da smo zahvatali značajan deo tržišta i ranije i da smo imali i velikih hitova ali smo stekli definitivni imidž upravo sa BATMAN-om koji je u tom smislu značajna stepenica za nas.

Moglo bi se reći da je BATMAN na neki način nagrada za veliki trud koji smo uložili svih ovih godina na izdavanju sto bojih kompjuterskih igara.

● Da li se moglo reći da su dimenzije uspeha BATMAN-a bile iznenađenje i za vas u „Ocean"-u koji ste radili na promovisanju igre?

Grifits: Moram priznati da je tako. Mi jesmo uložili puno truda i sredstava u promovisanju kompjuterske igre BATMAN ali je konačna veličina uspeha te igre bila daleko iznad i naših najsmelijih očekivanja. Tržište je neverovatno reagovalo na tu igru i sada već znamo da je to naša najuspešnije i najbolje prodavana igra što u softverskoj kući „Ocean"-ove veličine nije mala stvar. Upravo sada radimo na tome da analiziramo sve detalje uspeha BATMAN-a da bismo saznali šta je to što je presudno uticalo na ovoliko interesovanje kupaca i medija.



BATMAN –„Ocean"-ov najveći hit

I još malo BATMAN

● Iz štampe se čuje prigovor da je BATMAN jedna sasvim obična igra bez nekih naročitih draži koja je ogromnom reklamom izbačena među bestselere

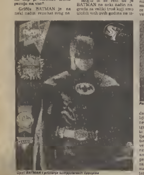
Grifits: Da čuli smo te prigovore. Odmah moram naglasiti da mi nikad nismo ni tvrdili da je ta igra nešto revolucionarno novo. Reklamna mašinerija koje je korišćena za ovu igru koristi se i za ostale igre. Možda su ideje primenjene u pravljenju publiciteta bile malo inovativnije ali to je sve. Možda bi o stvari, trebalo pitati kupce zašto im se BATMAN toliko svida. Sigurna sam da to nije samo zbog agresivnog reklamiranja.



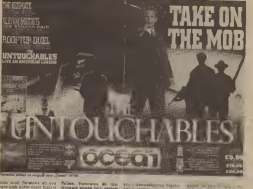
Pem Grifits – javno lice „Ocean"-a

● Možda je odgovor u pravovremenom iskorišćavanju reklamnog talasa koji je izazvao film Betmen stvorivši nezapamćeno interesovanje za sve što nosi ime ili mašćeini znak Betmena, a vaša igra je tu došla kao poručena?

Grifits: Da, veoma je verovatno da se deo popularnosti filma nalepio i na našu igru. Kao što vidite sada se u Londonu može prodat ogromna količina bilo čega što



Opet BATMAN i prizvanje kompjuterskih časopisa



Reklamni plakat za mogući novi „Ocean"-ov hit

nosi znak Betmena ali ova igra ipak košta deset funti u kasetnoj verziji i petnaest funti u disk verziji i da nije dobro sigurno da ne bi uspela dugo da prati taj trend prodaje

Radovi u toku

● Koliko nameravate da pratite trend paralelnog pustanja na tržište igara koje se tiču neke filmske teme sa tim filmom?

Grifits Mi smo i pre poku savali da napravimo takvu kombinaciju ali su prvi rezultati došli tek sad sa Betmenom U planu je još neko liko takvih izdanja, mada ne uvek paralelno sa filmovima. Tako ćemo pred velika sportska takmičenja verovatno izbaciti nekoliko sportskih simulacija

● U vašim najavama dosta pažnje posvećujete igri UNTOUCHBLES (Nesalomivi) koja je rađena prema istoimenom filmu Brajena De Palme. Verovatno da nije slučajna pojava igre upravo sada kad se u Britaniji objavljuje video kaseta sa tim filmom?

Grifits. Da, to je pokušaj da ponovimo deo mehanizma naučenog kod BATMAN a. Ako rezultat bude odgovarajući može se očekivati da ćemo raditi više takvih igara

● U razgovoru sa ostalim ljudima iz „Ocean"-a primetili smo da nerado pričaju o BATMAN-u koji je zaštitni znak većeg štanda na PCS--u, kao uostalom i čitave firme u poslednje vreme Svi kao da skreću temu na igre koje tek dolaze ili su se upravo pojavile kao što su BEACH VOLLEY (odbojka na plaži), VOYAGER, CABAL, IVANHOE (nema nikakve veze sa knjigom „Ajvanho"), već pomenuti UNTOUCHABLES Da li je veliki uspeh BATMAN-a smetnja za ove igre?

Grifits To je tačno Postoji mogućnost da zbog tog velikog i izneneđujućeg uspeha čitava serija sjajnih igara jednostavno padne u senku iako su mnoge od njih isto tako dobre ako ne i bolje od BATMAN a

UNTOUCHABLES su rađeni detaljnije i kvalitetnije i od njih puno očekujemo ali smatramo da im odivanje publicitete može škoditi pa je tako interna politika u kući da insistiramo da se vidi šta još sve kvalitetno Ocean ima da ponudi a toga ima puno

Igre CABAL koju ste pomenuli ima izgleda da bude veliki hit na tržištu pošto je jedna klasična pucačka avantura sa veoma kvalitetnom grafikom.

Tu je i OPERATION THUNDERBOLT koje je neopravdano zapostavljena. Reakcija igrača garantuje nam da se radi o budućem hitu

BEACH VOLLEY je tako da uspešan već sada Upravo na PCS u smo čuli nekoliko sjajnih kritika i igre i svi odreda naglašavaju koliko je kvalitetno urađena Pored ovih igara do nove godine će se pojaviti bar desetak novih pa je onda shvatljivo zašto se trudimo da im ne bude uskraćen neophodan publicitet.

● Da li ste znali da su „Ocean-ove igre veoma cenjene u Jugoslaviji i da ih mnogi rado igraju?

Grifits Zaista nisam znala da smo popularni u Jugoslaviji Drago mi je što kod vas postoji tržište za naše igre Ako iko od jugoslovenskih ljubitelja „Ocean"-ovih igara želi da dobije dodatne informacije može to da učini na adresu Ocean Software 6 Central Street Manchester, England

Puno pozdrava vašim čitaocima u Jugoslaviji i uživanja u „Ocean"-ovim igrama ■

Razgovarali
Jelena RUPNIK
i Branko ĐAROVIĆ

„SEGA"-kompjuter igračka

Svi koji pažljivo prate svet kompjuterskih igara primetiće povratak interesovanja za kućne igračke konzole koje su u poslednje vreme veliki hit. „Sega", vodeća firma u toj oblasti, je svakako napravila najveći skok napred.

„Sega" igre

Neke od najpopularnijih „Sega" igara ste sasvim sigurno videli i u nekoj od verzija za popularne kućne kompjutere. Tako je wonderboy koji je u Sega verziji megahit i jedna od najprodavanijih „Sega" igara istovremeno veoma uspešan i na Commodoreu a očekuje se isto i do verzije sa Spectrum, Amigu i Atari. Wonderboy je jedna vesela i zanimljiva avantura koja se inače na kertridžu za Sega konzolu košta 28 funti, sjajno prodaje i zato su se i pojavila dva nastavka koji su podjednako uspešni kod igrača. WONDERBOY, WONDERBOY IN MONSTERLAND I WONDERBOY III – THE DRAGON'S TRAP su zajedno nezaobilazni za bilo kog vlasnika Sega konzole.

Još jedan klasični hit „Sega" igara je R type, žestoka pucačka igra kod koje u potpunosti dolaze do izražaja „Sega"-ini grafički kvaliteti. Ako volite pucačke igre obavezno probajte ovu igru kod nekog prijatelja koji ima Sega konzolu, a verziju za koji kućni kompjuter. Svakako vam se

Jedno od najvećih iznenađenja kod „Sega" igara je neverovatni hit rampage koji je iznenadio ne samo analitičare tržišta nego i sam „Virgin Mastertronic". On se neverovatnom brzinom popeo na sam vrh prodaje „Sega" igara ali je neverovatno ali istinito skočio i na sam vrh top liste najbolje prodavanih kompjuterskih igara uopšte. Takav uspeh u konkurenciji sa igrama namenjenim kućnim kompjuterima samo potvrđuje da „Sega" ima i te kakvih izgleda u direktnom okršaju na tom polju. U igri rampage igrate ulogu čudovišta koje ide okolo i ruši kuće i ukratko divlja. Igra je izuzetno zanimljiva mada ovako prepričano deluje krajnje antidruštveno.

„Sega" igre su od samog početka izlaženja imale neke svoje interne trendove. Jedan od takvih su i igre nadrealnih boja i skoro psihodeličnog efekta gde u potpunosti do izražaja dolazi grafički potencijal konzole. Takve igre su takođe veliki hitovi. Najpoznatija su dva takva serijala. Prvi je Alex Kidd koji u sve tri igre koje su se pojavile kombinuje sjajnu grafiku i zanimljivu priču dok su dva dela FANTASY ZONE igre verovatno jedine pucačke igre kod kojih vam pogled stalno skreće sa meta na skrinove koji su prosto neverovatni. Ako slučajno naiđete na ove igre obavezno ih probajte. Možda vam se i neće svideti ali ćete sigurno priznati da su drugačiji od svega što ste do tada igrali.

Pored ovih igara „Sega" prezentira širok izbor svih žanrova, a naročito su popularne simulacije trka koje su i kod standardnih Sega arkadnih igračkih mašina veliki hit. Najpoznatije su WORLD GRAND PRIX I OUT RUN 3D. Takođe veoma su popularne simulacije raznih sportova od košarke preko bezbola (koji je jedan od svezijih hitova) do golfa. Od borilačkih igara svakako bi trebalo pomenuti VIGILANTE dok pararkadnih pucačkih ili avantura ima toliko da je uzaludno nabrajati.

Jedina moguća poruka je: probajte „Sega" igre.

Jelena RUPNIK
Branka ĐAKOVIĆ

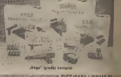
Za vreme boravka u Londonu i posete sajmu Personal Computer Show primetili smo da je u odeljku posvećenom igrama ogromna pažnja posvećena „Sega" igračkim mašinama što je neka vrsta presedana. PCS je uvek nastojao da što manje pažnje posveti igračkim mašinama jer su one direktna konkurencija najpopularnijim kućnim kompjuterima kojima je i namenjena većina igara na igračkom tržištu. S druge strane to je savršeno normalno pošto je upravo na Personal Computer Show u 1987. Sega Master System predstavljen Engleskoj i Evropi iako je u Japanu promovisan još daleke 1983. godine.

Promena stava PCW a u odnosu na „Sega" u je signalizirala porast udela tržišta koji „Sega" ima u odnosu na kućne kompjutere. To nas je navelo da se malo raspitamo o „Sega" igračkim mašinama i da vas u ovom broju „Sveta igara" detaljno informišemo o njima.

Pogled unazad

U Jugoslaviji se ne zna previše o „Sega" igračkim mašinama ili igračkim konzolama kako su poznate u svetu. Možda će samo ljubitelji arkadnih igara moći da se sete kako je većina hitova iz arkadnih mašina za igranja bila proizvod firme „Sega". „Sega" je poznata japanska firma koja je specijalizovala proizvodnju takvih igračkih mašina. Početkom osamdesetih došlo je do naglog pada prodaje legendarnih „Atari"-jevih kućnih igračkih mašina i do propasti velikog „Atari"-jevog carstva kućnih mašina za video igrama usled prodora jeftinijih kućnih kompjutera koji su predstavljali nezadrživu konkurenciju. „Sega" je tada ambiciozno stupila na to tržište, prvo u Japanu, gde se učvrstila a zatim je krenula da osvaja svet.

To osvajanje se pokazalo kao neverovatno uspešna. Procene govore da preko 25 miliona američkih domaćinstava ima kućnu igračku konzolu a od tih 25 miliona većinu je proizvela upravo „Sega". U Velikoj Britaniji do početka 1988. godine je prodato preko 100 000 konzola a očekuje se da će do kraja 1989. dakle ovih dana, biti prodato i čitavih 200 000 komada. U Britaniji je prodato preko 500 000 kertridža sa igrama a očekuje se da će svaka popularnija igra ubuduće biti prodavana u obimu od 20 000 do 25 000.



„Sega" igrački komplet

Video stepen. Mitsubishijevi i Sonyjevi čipovi zaduženi su za digitalno-analognu konverziju video signala koji se dalje obrađuje u izlaznom stepenu će je i RF modulatoru

U ovoj metalnoj kutijici se klok-oscilator kvarcnog tipa koji obezbeđuje takt raznim delovima hardvera kao i kolor modulator (koder) za kompozitni video izlaz

Zilogov Z80A mikroprocesor – isti kao u Spectrumu i Amstradovoj CPC seriji. Koordiniše i upravlja radom svih delova hardvera

Specijalni Sony-jevi ROM čipovi ukupnog kapaciteta 131K. Zaduženi su za operacije pri puštanju u rad – govore procesoru „šta da radi kad se ujutru probudi"



Unutrašnjost Sega konzole

Dva NEC-ova RAM čipa od ukupno 16 K. Jedini zadatak im je da u sebi čuvaju matricu ekranske slike, koju video čip prosleđuje video stepenu na dalju obradu

SEGA zvučni čip koji omogućava ton u tri kanala frekventnog opsega od četiri oktave. Sadrži i generator belog šuma. Ovaj čip se u „slobodno vreme" bavi i očitavanjem džojstik portova

Video čip je specijalno razvijen za ovu mašinu. Podržava sprajtove kretanje likova, boje. Takođe je zadužen i za skrolovanja (pomeranje) ekrana ili njegovog dela na sve četiri strane i dijagonalno

RAM čip od 8 K obezbeđuje radnu memoriju u kojoj mikroprocesor čuva neke informacije s toku igre kao što je tabela Hi Score tablica status igrača i slično

„Sega" svet

Sega je kod pravljenja svojih prvih sistema pošla od pretpostavke da pravi za ljubljenice u video igre kvalitet pretpostavljajn svemu ostalom. Pokazalo se da je to savršeno tačno. Ljudi koji su kupili „Sega" igračke konzole su se pokazali kao verni kupci kertridža sa igrama koje nisu tako ni jeftine (cene se kreću od 20 do 30 funti)

Osnovni sistemi koji su se sastojali samo iz igračke konzole su tokom godina prošireni tako da danas u Sega Super Systemu dobija te pored konzole i svetlosni pištolj, dve kontrolne pločice (zamena za džojstik) i trodimenzionalne naočare koji ma se postiže efekat trodimenzionalnosti. Takođe se dobija i nekoliko igara. Moguće je kupiti i Sega džojstik koji je prilično kvalitetniji od prosečnih koje možete kupiti u svakoj prodavnici kompjuterske opreme.

Kertridž sa igrom se utiče direktno u konzolu i nisu potrebne nikakve komande za učitavanje ili startovanje igre. U poverenju smo čuli da i neki poznati ljudi iz softverskog biznisa vole povremeno da se opuste uz dobru igru na „Sega" mašini. Tome sigurno doprinosi i činjenica da je moguće odmah pristupiti igri bez preteranih baktanja sa kompjuterom i/ili data rikorderom.

Kertridži i igre

Kertridži sa igrama su različitih kapaciteta i kreću se od 1 megabita (125K) do 4 megabita (500K). Tako se oznaka veličine igara kreću od 1M do 4M što može lako da iznenadi kompjuteraše na vikle na M kao oznaku za megabajte. Kertridži od 4M omogućuju pakovanje ogromnih bogato urađenih igara koje bi lako (to je činjenica koju „Sega" voli da naglašava u svojim reklamama) ispunile celu memoriju Atarija 520ST ili Amige 500. Zagriženi zaljubljenici u „Sega" igre tvrde da je kvalitet koja skrolovanje i bogatstvo grafike kod „Sega" e daleko ispred onog što se može naći na bilo kojem kućnom kompjuteru. Zaljubljenici u kompjutere opet tvrde da im ekrani „Sega" igara izgledaju čudno i da daju drugačiji utisak nego oni kod kućnih kompjutera. Posle izvesnog navikavanja i ta razlika izbledi.

Kad smo već kod poređenja „Sega" igara i igara na kućnim kompjuterima trebalo bi naglasiti da su mnoge

od najpoznatijh kompjuterskih igara u stvari adaptacija je sa pravih arkadnih automata za igru, od kojih je najpoznatije proizvela upravo firma „Sega". S druge strane najpopularnije igre sa kućnih kompjutera prebacuju se na Sega kertridže i tako imamo pun krug u preuzimanju igara. Očito je da se radi o jednom jedinom trendu video igara sa različitim reproduktivnim spravama.

Ulazak u Sega

Sega je u stvari mali specijalizovani kompjuter napravljen oko Z80A mikroprocesora. Tajnu kvaliteta Sega igara (i uspeha Sega mašina, kako izrazito tvrde u korporaciji „Sega") kriju dva namenska čipa, jedan za zvuk a drugi za grafiku koji su, s pravom se može reći, pravo srce Sega mašine.

Uostalom na slici možete videti otvorenu Sega konzolu : objašnjenje šta je pokreće. Pažljiva provera će otkriti poprilične analogije sa Spectrumom ili Amstradovim ranim mašinama. Sličnost tu ne prestaje, ali je očito da su inženjeri koji su radili na konstruisanju Sega konzole uspeli da izvuku maksimum iz hardvera koji im je stajao na raspolaganju.

Sega ekran se sastoji iz 49 152 piksela i to u 256 redova i 192 kolone. Može da sadrži do 256 sprajtova ali samo do četiri po liniji. Ako ih po liniji ima više oni počinju blago da trepere. Za svaki piksel može da se izabere jedna od 64 boje ali istovremeno na ekranu mogu da se prikažu samo 32 boje. Skrolovanje kod Sega igara može biti puno i delimično, vertikalno horizontalno i dijagonalno. Uz konzolu možete da koristite TV ili monitor pošto ima dva video izlaza, RF za televizor kao i sedmopinski DIN džek koji se može iskoristiti kao monitor izlaz. Upečatljive slike Sega igara na monitoru izgleda još lepše i impresivnije a 3D efekti sa 3D naočarima još stvarnije.

Planovi za budućnost

„Sega" je ambiciozno stupila na tržište kompjuterskih igara. Uspela je da za kratko vreme osvoji značajne pozicije kod ljubitelja kvalitetnih igara. Njenu distribuciju u Velikoj Britaniji je preuzela korporacija „Virgin-Mastertronic" i nakon velikih uspeha koje su zajedno imali lično je predsednik „Virgin" grupacije Ričard Branson ove godine potpisao ugovor koji predviđa još intenzivniju i dužu saradnju „Virgin"-a (to jest „Mastertronic"-a u sklopu „Virgin"-a) i „Sega" korporacije kao i distribuciju novih 16-bitnih megadrajv video igračkih sistema koji bi trebalo da nastave tamo gde su sadašnje Sega 8-bitne mašine stekle u osvajanju igračkog tržišta. Takođe je sklopljen ugovor o distribuciji Sega mašina kroz četiri gigantske lanca prodavnica.



„Sega" igrački komplet

Paralelno se tim pokrenut je novi časopis „S", namenjen isključivo vlasnicima Sega mašine koji će izlaziti mesečno i baviti se prikazom „Sega" tržišta igara i dodataka. Samo pokretanje časopisa signalizira potencijale tog tržišta.

Nakon ovih koraka u planu je dublji prodor u ostale evropske zemlje. Pošto mi još uvek spadamo u Evropu sasvim je verovatno da će „Sega" dospeti i na naše tržište.

„Sega", Jugoslavija?

Pojava Sega mašine na našem tržištu mogla bi biti veoma zanimljiva za domaće zaljubljenike u kompjuterske igre. „Sega" korporacija poseduje kao deo strategije prodora na nova tržišta tehniku prilagođavanja cene konzola i igara specifičnosti ma tržišta. Prepričano to bi značilo da bi cene na našem tržištu mogle biti daleko niže nego na britanskom pošto smo mi daleko siromašniji od Britanaca.

Tu naravno postoji nekoliko ograničenja. Sega kertridži nisu pogodni za piratovanje. Naravno moguće ih je kopirati ali je to prilično neisplativo pošto je pored softvera tu u značajnoj meri upleten hardver u njegovo dupliranje. Samim tim Sega igre bi verovatno nešto sporije prodirale kroz naše igračke tržište ali je sasvim moguće da smo dostigli već toliki stepen razvoja kompjuterskog i igračkog tržišta da bi bilo moguće da se Sega rasiri upravo u onim domaćinstvima u kojima postoji PC kao „ozbiljna" mašina, ili čak kao domaća zabava, zamena za društvene igre klasičnog tipa u čemu bi joj veoma pomogla jednostavnost rukovanja konzolom pa bi čak i odrasli i obrazovani mogli da je koriste.

Čini se da je povratak konzolama za video igre jeksa od osveženja tržišta kompjuterskih igara pošto će to omogućiti pored veće konkurencije spuštanje cena i većeg kvaliteta, i širi izbor za one koji žele kvalitetan da se igraju.



Specijalizovani „Sega" časopis

Spectrum i po

Već skoro tri godine govori se o raznim novim varijantama Spectruma koje „tek što se nisu pojavile na tržištu" Konačno se u britanskim prodavnicama pojavio Sam Coupe (najavili smo ga još u aprilu 1989). To nije poboljšana i „frizirana" verzija starog „gumičara", već sasvim nov računar koji je kompatibilan sa Spectrumom. Proizvođač je engleska firma „Miles Gordon Technology", inače poznata po popularnom Disciple interfejsu

Lična karta

Procesor	Z80B na 6 MHz
ROM.	32K (operativni sistem, SAM BASIC disk rutine)
RAM.	256 K proširivo do 512 K
ZVUK.	Philips SAA 1099 (6 kanala 8 oktava, stereo izlaz)
GRAFIKA.	video čip Motorola MC 1377P kao video koprocesor služi ASIC i omogućava 4 grafička moda. **Mod 1** 32x24 karaktera 256 x 192 piksela dve boje po karakter poziciji (8x8 tačaka) 16 boja iz paleta od 128 (Spectrum kompatibilni mod) **Mod 2** isto to ali svaka linija karakter-pozicije može imati dve boje moguća upotreba 16 boja iz paleta od 128 **Mod 3** 85-kolonski tekst ili grafika 512x192 piksela. Svaka tačka može imati jednu od 4 boje Boje se biraju iz palet od 128 boja **Mod 4** isključivo grafika 256x192 piksela svaka tačka može imati jednu od 16 boja. Paleta – 128 boja
Interfejsi	TV modulator (UHF 36 kanal) ugrađen u ispravljač Kompozitni RGB RGBI video izlaz (SCART) 1 standardni džojstik port (2 džojstika uz adapter) Miš (MTG standard) Priključak za kasetofon MIDI (MIDI In MIDI Out softverski MIDI Trough) Mreža (preko MIDI priključka) 64-pinski port za proširenja Opciono spoljašnji RS232 i Centronics
Disketne jedinice	jedna ili dve 3 5" 800 (780) K, proizvođač Citizen montiran sa prostim umetanjem u kutiju, bez kablova
Tastatura.	72 tastera membranskog tipa sa plastičnim kapicama, od toga 10 funkcijskih

Na prvi pogled, računar deluje dosta neuobičajeno bele boje sa crnim nožicama i iskošenom tastaturom koja je možda suviše daleko od prednje ivice da bi duže kucanje bilo prijatno Tastatura ima 72 tastera pune širine ali, na žalost i dalje membranskog tipa Slično Amstradovim računarima CPC serije funkcijski tasteri nalaze se s desne strane numeričkog dela tastature, i ujedno služe i kao numerički blok. Raspored znakova na tastaturi može se softverski menjati svakom tasteru može se dodeliti bilo kakva sekvenca znakova

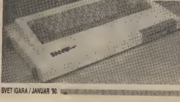
S prednje strane kućišta predviđena su dva otvora za disketne firme „Citizen jedinice koje su priča za sebe Naime u želji da smanje šumu kablova na radnom stolu, dizajneri „kupea" predvideli su da se disketne jedinice priključuju jednostavnim umetanjem celog modula u računar Jednostavno a efektno! Firma „Miles Gordon" ponudila je i onima koji su ranije nabavili Disciple (ili noviji model +D) sa spoljašnjom disketnom jedinicom. Za takve kupce biće obezbeđen odgovarajući interfejs (u stvari kabl sa konektorom) a i zapis na disketi ostao je u istom formatu Kapacitet diskete je 800 K (80 staza sa po 10 sektora) od čega 20 K otpada na sistemske programe, a ostalo je slobodno za korisnika

Šuma priključaka

Sa zadnje strane računara smešteno je mnoštvo priključaka za razne periferijske uređaje napajanje i televizor/monitor Ovako bogat izbor nikada se do sada nije pojavio na nekomercijalnom računaru. MIDI, džojstik miš kasetofon svetlosna olovka, svetlosna puška stereo izlaz SCART Krenimo redom

MIDI priključak omogućava sve standardne funkcije ovog interfejsa (in, out, through) Ovaj priključak može se koristiti i za povezivanje do 16 „kupea" u mrežu.

Džojstik port je standardni tipa Atari Na žalost postoji samo jedan tako da ćete za igru u dvoje morati da dokupite adapter



Miš je na žalost, nestandardan. Trenutno ga i nema u prodaji a proizvodiće ga sama firma „Miles Gordon" Tvrdi se da se softver za podršku pisan tako fleksibilno da miš automatski radi u svim programima koji koriste kursorske tastere a ne samo u programima koji su specijalno pisani za njegovu upotrebu

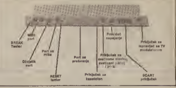
Na redu je konektor za proširenje Tip konektora koji je ugrađen nismo do sada imali prilike da vidimo na kućnim računarima. Reč je o 64 pinskom „C" konektoru koji ima kontakte poređane u tri reda Za sada je predviđeno da se na njega priključi interfejs za štampač (čudno da se pored obilja raznoraznih interfejsa nije našlo mesta za Centronics)

Što se tiče povezivanja na televizor ili monitor rešenja su originalna RF modulator, recimo ugrađen je u (spoljašnji) ispravljač i daje kao što je uobičajeno sliku i ton na 36 kanalu UHF područja Postoji i SCART priključak za televizor ili monitor Što se tiče monitora podržana je kompozitni kao i linearna i digitalna varijanta RGB (RGB i RGBI inače se preporučuje linearna jer u tom slučaju niste ograničeni na samo 16 boja)

Svetlosna olovka svetlosni pištolj i izlaz za stereo-slušalice dele isti priklju

čak. Svetlosna olovka je, da podsetimo, dodatak koji služi za udobniji rad sa računarom – vrhom olovke, koji sadrži elemenat osetljiv na svetlost, dodirujete ekran i na taj način crtate ili birate opcije u meniju. Svetlosni pištolj radi na istom principu a koristi se u nekim igrama. Ispred optičkog elementa ugrađeno mu je sočivo tako da dejstvuje sa određenog odstojanja od ekrana. Ni svetlosna olvka ni svetlosni pištolj, međutim, nisu tako važni ni česti dodaci da bi za njih bio protraćen ceo jedan port – bolje bi bilo da je ugrađen izlaz za štampač. Isto tako, iz potpuno neshvatljivih razloga, na istom priključku je izlaz za ton.

Na zadnjoj strani računara nalaze se i dva tastera: Break i Reset. Prvi služi za prekidanje programa bez resetovanja cele mašine (radi se u stvari o nemaskiranom – NMI – prekidu koji je na Spectrumu, zbog softverske greške, izazivao potpuno resetovanje), a drugi za kompletno resetovanje mašine.



ASIC i sedam patuljaka

Ostajući verni osmobitnoj arhitekturi, dizajneri su se odlučili za stari dobri Z80, u stvari verziju Z80 B koja radi na 6 MHz. Činjenica da je klok skoro duplo brži od Spectrumovog (Spectrum radi na 3.5 MHz) može predstavljati problem kod igara prenesenih sa duge, proizvođač ovu činjenicu mudro prećutkuje u svom reklamnom materijalu.

Na „kupeovoj" štampanoj ploči nalazi se uz procesor samo sedam čipova. Sav „težak rad" obavlja ASIC čip specijalno napravljen za upotrebu u „kupeu".

Philipsov čip SAA 1099 zadužen je za ton. Radi sa 6 kanala i omogućava stereo ton (3+3 kanala), šum i razne anvelope i talasne oblike.

Memorija od 256 K smeštena je u samo dva čipa. Ostavljena su dva podnožja za eventualno kasnije proširenje memorije na 512 K. Nije nam poznato na koji način je osmobitni Z80 B „nateran" da radi sa više memorije nego što može da „podnese". Pretpostavljamo da se ASIC brine i o tome.

Cene i način kupovine

Osnovni model	170 GBP
Sa 1 disk drajvom	250 GBP
Sa 2 disk drajva	330 GBP
Disk drajv posebno	90 GBP
Proširenje na 512 K	40 GBP
Interfejs za spoljašnji disk drajv	30 GBP
Centronics/RS232 interfejs sa kablom	30 GBP
Kabl za monitor	10 GBP
MIDI kabl	5 GBP
Kabl za mrežu (2m/6m)	5/7 GBP
Napredni priručnik (Advanced Technical Manual)	6 GBP

Sve informacije i narudžbine na adresu Miles Gordon Technology plc, Lakeside, Phoenix Way, Swansea, Enterprize Park, Swansea SA7 9EH, Great Britain.

Informacije možete potražiti i na telefon 9944/792 791 100 radnim danom od 9 do 18 h.

Postoje indicije da će se SAM Coupe prodavati preko predstavnika i u Jugoslaviji. Nastojaćemo da vas blagovremeno obavestimo o tome.

Grafika u modovima

Ono što naše čitaoce najviše zanima jeste grafika. Grafički čip je MC 137P proizvod Motorole. Poznajemo ga sa MSX serije računara. Kao grafički koprocesor služi ASIC.

Postoje četiri grafička moda.

MOD 1 – kompatibilan sa Spectrumom, što znači 32x24 karaktera, 256x192 tačaka, 2 boje (INK i PAPER) po celoj veličine jednog karaktera (8x8 tačaka). Ovaj mod ima i izvesno poboljšanje u odnosu na Spectrum: mesto 16 fiksnih boja (uključujući i BRIGHT) boje (i dalje 16) se kod „kupea" mogu birati iz palete od 128 boja. Zanimljivo zvuči mogućnost da se pri izvršavanju Spectrumovih programa originalne boje predefinišu.

MOD 2 – kao mod 1, ali sa poboljšanjem rezolucijom za boje po vertikali. Naime, po horizontali je i dalje moguće menjati boje samo grupama od po 8 tačaka, ali po vertikali to važi za svaku tačku. Znači, karakteri u ovom modu mogu imati različitu boju INK a i PAPER a za svaku svoju liniju.

MOD 3 – 80 kolonski prikaz teksta ili grafika 512x192 tačke. U ovom modu nema atributske organizacije boja – svakoj tački može se dodeliti jedna od 4 boje iz palete od 128.

MOD 4 – manja rezolucija ali više boja. U ovom modu može se prikazati samo grafika i to u rezoluciji 256x192. Svakoj tački može se dodeliti jedna od 16 boja iz palete od 128.

U prospektu proizvođača tvrdi se da je u modu 3 i 4 softverski omogućeno menjanje boja izabranih iz palete na početku iscrtavanje svake linije ekrana. Na taj način bi bilo moguće na ekranu (ali ne i u okviru jedne linija) prikazati svih 128 boja iz palete.

Softver

U ROM u računara (32 k) nalazi se, pored osnovnih rutina operativnog sistema (BIOS) i rutina za podršku diska, SAM BASIC, koji je „kupeov" osnovni programski jezik. Nešto više o njemu naći ćete u tekstu u posebnom okviru.

Proizvođač tvrdi da u grafičkom modu 1 rade mašinski programi pisani za Spectrum 48 (ali ne oni pisani za Spectrum 128 koji rade u njegovom modu 128). Neće naravno raditi programi koji u cilju zaštite vrše proveru ROM a. Što se tiče BASIC a, u paketu softvera koji se dobija uz računar nalazi se i program konvertor koji „prevodi" Spectrumov BASIC u SAM ov.

Softver će se sa starog Spectruma, kako vidimo, prenositi lako. Sa hardverskim dodacima to nije slučaj. Praktično nijedan od postojećih dodataka za „dugu" ne može se priključiti na „kupa". Firma Miles Gordon očigledno želi i sama nešto da zaradi. Od postojećih dodetaka upotrebljivi su samo džojstici (a i tu je, za igru dva igrača, potrebno dokupiti adapter) i pomenuti Discipleov disk.

* * *

Isplati li se u današnje vreme kupovina „kupea"?

SAM BASIC

Po mnogim svojim karakteristikama ovaj BASIC podseća nas je na Beta BASIC alternativni BASIC na Spectrumu. Sve informacije na celosi nismo bili u mogućnosti da proverimo pre uzeli smo ih iz proizvođačevog reklamnog materijala. Nadamo se da ćemo uskoro dobiti jedan primerak računara na testiranje i tada ćemo moći da vam damo detaljniji i nepristrasniji opis ovog novog „kupeovog" programskog jezika.

Na standardnoj verziji „kupea" od 256 K, za BASIC programe slobodna je 217 K. Interesantno je da nije ograničena dužina programske linije već broj naredbi u njoj — maksimalno 127. Imena numeričkih promenljivih mogu biti dugačka do 32 znaka a imena stringova i nizova do 10. Dužina stringa ograničena je na 64 K što je naravno sasvim dovoljno.

Pored standardnih BASIC potprograma zastupljene su i procedure u kojima promenljive mogu biti i lokalne (važe samo u proceduri a ne i glavnom programu). Procedure se mogu pozivati tako da im se argumenti prenose iz glavnog programa (kao recimo u FORTRAN-u) za upućenije da kažemo da prenos argumenata može biti po vrednosti samo za ulazne argumente ili po referenci za ulazne i izlazne argumente.

Od kontrolnih struktura tu su DO-LOOP (beskonačna petlja), REPEAT UNTIL (petlja sa izlaskom na dnu), IF THEN i dupli oblik IF THEN ELSE, ON GOTO (sračunati GOTO), ON ERROR i naravno — nezaobilazni GOTO (skok na određenu liniju ili labelu). Ako korisnik to poželi računar će automatski „nazubiti" program tako da kontrolne strukture budu uočljivije.

Naredbe za crtanje su manje-više standardne: PLOT (tačke), DRAW (linije) i CIRCLE (krugovi i elipse). Tu je i naredba FILL koja ispunjava zatvorenu površinu i to ne samo određenom bojom već po želji i nekim uzorkom. Pomeranja ekrana ili njegovog dela moguće je izvesti pomoću naredbi ROLL a SCROLL. Kod ROLL deo slike koji nestane s jedne strane pojavi se s druge a kod SCROLL to nije slučaj. Deo nacrtane slike može se „isei" sa GRAB i „zalepiti" sa PUT. Naredbom PALETTE menja se skup boja iz palete od 128 boja koje je moguće prikazati na ekranu u određenom grafičkom modu. Na taj način na ekranu je u modu 3 i 4 moguće prikazati svih 128 boja ali u jednom korisničkom redu može biti samo onoliko boja koliko je određeno grafičkim modom. Posebni i neka vrata animacije koja se izvodi uz pomoć naredbi RECORD i BLITZ. Proizvođačeve informacije o tome dosta su šture ali pretpostavljamo da se radi o brzoj izmeni više ekrana koji su smešteni negde u memoriji.

Karakter set obuhvata mala i velika slova, blok grafiku (kao kod računara Commodore 64) i izvestan broj slova lokalnih alfabeta. Širina znakova može se menjati tako da ih u red stane 32, 64 ili 85. Može se takođe menjati i visina znakova, normalna ili dva puta veća. Sadržaj ekrana može se odštampati na štampaču.

Ugrađeno je 56 funkcija i to za rad sa aritmetikom, stringovima, konverziju brojeva u binarne, heksadekadne i dekadne, traženje stringova kao i podršku miša i svetlosne olovke.

Tastatura se može u potpunosti redefinisati, određeni znak ili niz znakova može se dodeliti bilo kom tasteru.

Sve karakteristike koje smo opisali zvuče lepo ali je činjenica da se ipak radi o osmobitnom računaru. Lepo je imati 256 K (sa proširenjem 512 K) memorije ali je pitanje kako računar koristi Z80 nauma može bez dodatnog hardvera i softvera da radi samo sa 64 K memorije, rad sa više memorija omogućen je raznim „partizanskim" tehnikama i veliko je pitanje koliko je u tom slučaju računar brz uprkos klokom od 6 MHz.

* Korisnici kojima je potreban disk (u našim uslovima čitaj — pirati) možda su već nabavili Spectrum +3 ili bar Disciple. O ceni da ne pričamo. Samo nešto malo više od modela sa jednim diskom i 256 K memorije staje Atari 520 STF koji je neuporedivo bolji: 16-bitni procesor, brži rad, miš... Šteta što se računar nije pojavio koju godinu ranije. Tada mu u toj kategoriji ne bi bilo premca.

Da ne ostanemo na nagađanjima potrudićemo se da u jednom od sledećih redovnih brojeva damo detaljan prikaz i test „kupea". Tada će sve biti mnogo jasnije.

Nova mašina imaće uspeha ukoliko se nezavisne softverske kuće zainteresuju za nju. Ako bude bilo dovoljno programa većina sadašnjih vlasnika Spectruma mogla bi bez mnogo muka da pređe na „kupea" što bi ovom računaru obezbedilo budućnost, kako na stranom tako i na našem tržištu. ■

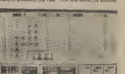
Vojislav MIHAILOVIĆ

ROCK'N'ROLL



Nemačka firma Rainbow Arts do sada nije izdala ovako originalnu i kvalitetnu igru. Nema nikakve veze sa dotičnim muzičkim pravcem.

Na šta podseća? Pomalo na ISS mada ne previše. U grafički izrazito prijatnom ambijentu kontrolišete kuglicu iz ptičije perspektive. Čim pomerite miša, ona kreće sa svog postolja, pomerajući se izvanredno glatko po prostoru koji je pun svega i svačega. Prostor je nepregledna platforma veoma razuđenog oblika ispod koje je plavi mehurasti bezdan u koji ne smete da propadnete. Platforma je prepuna raznih sadržaja očiglednih i misterioznih, korisnih i fatalnih. Tu su recimo novčići čija je uloga sasvim jasna — njima kupujete predmete čija vam



uloga nije sasvim jasna ali je savršeno jasno da je cifra pored njih etiketa sa cenom.

Ključevi se dobijaju besplatno (gle čuda!) ali treba stići do njih. Naravno svaki od njih može da otvori kapiju u istoj boji. Teleporti će vas prebaciti neznano kud, ali ćete verovatno na mestu gde ćete se naći moći za sebe da učinite nešto korisno, recimo da uzmete neki preko potreban ključ. Oko vas su razna vrata, vrata, pokretne trake u obliku strelica koje vam neće dati da krenete u suprotnom smeru, led koji je klizav jednako kao pravi, naprsline u tlu koje se pretvaraju u plavetnilo bezdana nakon što samo dvaput kročite na njih, i rupe koje su tu odrani je koja će vas dovesti do očajanja i verovatno do napuštanja dalje igre ukoliko vam ne otkrijemo njihovu tajnu. Iako je novinsko rasavanje igara protiv naših principa daćemo vam jedan savet. Naime rupe se zapušavaju na potpuno nelogičan način: treba samo kupiti pijuk (???) desnim tasterom (ili „okom") miša selektovati pijuk u jednom od prozorčića dole desno, pa konstantno držati levo „pacovsko oko" pritisnuto dok prilazite rupi — kada pređete preko nje, više je neće biti. Čudno. Mislili smo da pijuk služi za kopanje novih rupa. To vam je naravoučenije da, kada logika ne pomaže, pristupite rešavanju problema antilogikom.

Ova bizarna igra je pravi dokaz da nisu sve ideje potrošene, već da programere danas uglavnom mrzi da ih sprovode u delo. Šteta što nije više takvih inventivnih umova — ovako briljantno sprovedene ideje kao što je ROCK'N'ROLL obogatile bi nam kolekciju ne samo kvantitativno već i kvalitativno. ■

Aleksandar VELJKOVIĆ

GALDREGON'S DOMAIN

Jednom davno iza sedam gora i sedam mora postojao je princ koji uopšte nema ni kakve veze sa ovom pričom. Vi ste (ponovo) varvarin (za što se u igrama nikad ne pojavljuju filozofi?) koga je lokalni kralj unajmio da iskasapi monstrume i ukrade im dragulje. Neko bi pomislio da je kralj lopov i pokvarenjak, ali kao i uvek tu je i valjani razlog – u kraljevstvu se sprema žurka i kralj je naumio da ove dragulje ugradi u svoju novu krunu. Budući da sme po nekim teorijama predisponiranu kao varvari ni ova igra nam neće predstavljati veći problem.

Uputite se u arhimagov toranj i pokupite knjigu sa čarolijama, krenite do vikingove kolibe i uzmite mu mač. Sada idite u mudračevu kolibu i pokupite prsten za teleportaciju.

Idite u toranj demonovog gospodara i ubijte i jednog i drugog pre nego što pokupite krst ili neke druge objekte. Sada krenite do tačke 3 u zamku i ubijte centralnu utvaru, pa joj uzmite ključ. Na istoku otvorite vrata, uđite i ubijte sve likove uključujući i čudovište. Ako u sobi bude previše čuvara, sačekajte pred vratima dok se situacija ne raščisti. Pokupite prvi dragulj, čarobni štapić itd.

Idite u hram i pokupite sve predmete (1). Nagomilajte oružje, napitke i čarolije ubijajući čuvare. Uzmite bodež i ključ od sveštenika (2).

Sada siđite u katakombe i krenite na tačku 5 uz put ubivši zmijskog boga (3). Ubijte demona i čuvare pa pokupite drugi dragulj i ostale predmete. Sada krenite do pećina i lutajte unaokolo ubijajući džinove i ostale kreature dok ne pronađete dijamant. Ubijte čudovište i pokupite treći dragulj. Krenite do lavirinta i ubijajte minotaure dok ne pronađete ključ i ogledalo. Na obeleženom mestu ubijte meduzu i uzmite četvrti dragulj. Najzad uđite u šumu (15) pronađite vilinskog lorda, ubijte ga i uzmite mu ogrtač. Idite u šumu ubica – dva (14). Ubijte gospodara ubica pa pokupite poslednji dragulj i vratite se do kralja Rohana. Varvari još jednom trijumfuju!

Evo nekoliko saveta za lakše igranje:

– Ne borite se ni sa kim osim ako vam ne zatreba neki predmet ili varvarin bude napadnut.

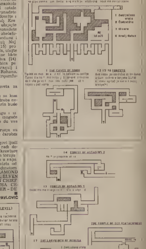
– Održavajte snagu i izdržljivost. Često je moguće ubiti neprijatelja a da on i ne dotakne!

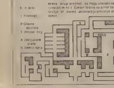
– Najkorisnije oružje su helebarde, čarolije i čarobni štapići.

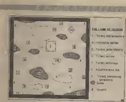
– Lord Thull i njegovi ljudi mogu biti pobijeni radi dodatnih oružja kao i kreature u nekromancerovom tornju.

Tajna uspeha je u napadanju svakog čudovišta od ređenim predmetom: CROSS – LICH DIAMOND – ROCK MONSTER, ELVEN CLOAK – ASSASIN CHIEF, MIRROR – MEDUSA, CEREMONIAL DAGGER – DEMON OF SET

Vladimir PAVLOVIĆ







RED HEAT

IGROMETAR % 75
računar C-64
RED HEAT

Posle filma pojavila se i igra dobra kao i film ako ne i bolja. Igrač je u ulozi Arni ja (Švarcenegera) a cilj mu je isti kao u filmu.

Igra počinje u „Hot Haus" u (sauna). Napadaju vas raznorazni mišićavi tipovi koje sređujete udarcima pesnicom (smer + „fire") i glavom (gore + „fire"). Možete se sagnuti (dole). Kada vam se iznad glave pojavi natpis „pick up" sagnete se i pokupite predmet. Na izlazu iz saune pokupite kamen i zdrobite ga (što se čudite pa vi ste Švarcenegar). Kamen ćete zdrobiti brzim pomeranjem džojstika levo-desno. Kada kazaljka dođe do vrha skale kamen će početi da puca.

Drugi deo prvog nivoa odvija se u snežnom ambijentu. Borite se i dalje sa istim tipovima, koji sad i gađaju nečim nalik na šuriken. I ovde treba zdrabiti kamen pri kraju nivoa.

Pošto premlatite neprijateljski raspoložene tipove prelazite na drugi nivo – „Hospital". Tu vas napada prava banda medicinske sestre sa ubojitim špricevima, ćelavci sa i bez naočara (ovi bez imaju pucaljke) hoćnčari i hirurg terorište koji se iznenadno pojavljuje na prozoru i prazni šaržer svog mitraljeza u vas. Hirurgu teroristi ne možete ništa ali zato ostatak bande možete da tučete do mile volje. Srećna okolnost je što možete naći pištolj a nesrećna što pištolj ima samo osam metaka. I u bolnici ćete „kamenolomati". Povremeno se pojavi i doktor u belom mantilu koji nosi pištolj i ističe se nanormalnom visinom (riblje ulje?) ali je vrlo slab i sredićete ga jednim krošeom.

Treći nivo – „Hotel". Po dolasku u hotel prilaze vam dva tipa sledžijskog izgleda. Snažnih li portira pomisliće te vi ali oni odmah počinju da biju. Pridružuju im se i čelavci sa „Uzijima", momci sa širokim frizom i pankeri sa crnim naočarima. Kao i u bolnici, ima terorista koji otvore vrata i pucaju iz mraka. Ni njima ne možete ništa ali možete pokupiti pištolj i bar na kratko predahnuti od tuče. Na ovom nivou ima dosta predmete koje treba pokupiti i koji u stvari kriju neku igru (gađanja bandita kao u WEST BANK u, sastavljanje sefa, sastavljanje ključa).

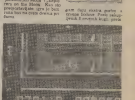
Pošto istrebite hotelsku bagru, prelazite na četvrti poslednji nivo. Ovde vas čekaju isti oni tipovi sa drugog nivoa sa novim oružjima. Pojavljuju se i igre iz trećeg nivoa (sastavljanje sefa i ključa). Na kraju nivoa (i cele igre) čeka vas bradonja koji nosi dva pištolja, brzo puca i još brže udara pa će predstavljati izvestan problem dok se malo ne nabildujete i pokažete mu ko je bata Arni. ■

Uroš STEVANOVIĆ

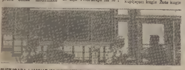
TINTIN ON THE MOON

IGROMETAR % 65
računar sinclair
TINTIN ON THE MOON

Tintin je jedan od najpoznatijih i najslavnijih likova francuskog stripa. Izmislio ga je Belgijanac Herge a dve najpoznatije i najbolje avanture hrabrog Tintina izašle su 50-tih godina – „Destination Moon" i „Explorers on the Moon". Kao što pretpostavljate igra je bazirana baš na ovim dvema pričama.



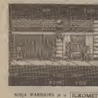
Pred vama je pet nivoa od kojih se svaki sastoji iz dva dela. Prvi deo je 3D jurnjava kroz svemir u kojoj treba da bezbedno prođete kroz kišu asteroida koji lete na vas sakupljajući kugle. Žute kugle vam daju ekstra gorivo a crvene bodove. Posle sakupljenih 8 crvenih kugli prelazite na drugi deo nivoa koji je u neku ruku standardna arkadna trka po svemirskom brodu. Zadatak je da pronađete izdajnika koji podmeće požare i bombe čak i puca na vas. Ako vas neki metak pogodi, padate u nesvest i gubite dragoceno vreme.



Animacija i grafika su odlične sa dosta boja što je i odlika autora „Probe"-a. Jedina zamerka je što je igra prilično jednostavna tako da ćete već posle nekoliko odigranih partija dospeti do pred kraj a kad se jednom spustite na Mesec cela misija je gotova. ■

Aleksandar PETROVIĆ

NINJA WARRIORS





NINJA WARRIORS je u proteklog godini bio jedan od najtraženijih automata po luna-parkovima. Razloga ima nekoliko: mogućnost igranja dva igrača, ultra široki prikaz igre izveden spajanjem tri ekrana, fantastična grafika...

Na Spectrumu svakako dobijate samo mogućnost igranja dva igrača istovremeno. Ideja je sledeća – nalazite se u ulozi nindže i treba da svrgnete diktatora. Opremljeni ste ograničenim brojem šurikena i sa dve sablje. Zadatak nije lak s obzirom da vas očekuju diktatorovi bezbrojni plaćenici. Izvođenje je klasični horizontalni s čokančićem ču te, s čokančićem ceš me... u kome treba da neprijateljima radite sve drugo samo ne da ih pustite na miru.

Pošto nije bilo moguće izvesti troekransko izvođenje, igrate samo na srednjoj trećini ekrana tako da kao do bijate na širini ekrana. U donjem delu se nalazi skala koja pokazuje preostalu energiju a do nje je broj preostalih šurikena pošto je skrol piksel po piksel pozadina i svi likovi su monohromatski. Što dalje budete odmicali grafika je sve bolja da bi vas negde pri kraju sačekali tenkovi na čijem se vrhu nalazi Bata Živojinović sa sarçem u rukama.

Nindža k'o nindža, zna mnogo udaraca i skokova koje treba da iskoristite u pravom trenutku na pravom čoveku. Ispod likova nindži (kada igraju dva igrača istovremeno) crveni i plavi kvadrat vam pomažu pri raspoznavanju svog lika.

Najveći kvalitet igre je igranje u društvu. Što se tiče kvaliteta konverzije možemo biti zadovoljni jer samo onaj ko je video original NINJA WARRIORS zna kako je to dobro urađena igra. ■

Aleksandar PETROVIĆ

THE MUNCHER



Igra je stvarno simpatična. Nalazite se u ulozi Krcka, ljupkog čudovišta, koje treba da skrcka sve oko sebe u 7 priloženih mu gradova. „Hej! Pa ne možete to tako" kaže čikica koji se brine o miru i redu tim gradovima, i ... PUFF!!! Kraj vas su se stvorila razna smetala od snajperista preko helikoptera do borbenih kola i tenkova. Svi će se truditi da vam zagorčaju život i oduzmu energiju (ne može čovek na miru ni da fruštukuje).

Ekran je fino skrolovan. U donjem delu nalaze se podaci o preostalom vremenu, energiji i osvojenim poenima. Život imate samo jedan – ali vredan. U donjem levom uglu nalazi se Krckova ljupka faca koja se menja sa situacijom. U gornjem delu ekrana odigrava se zanimljiva radnja. Naokolo sve pršti a iz oblaka prašine i krvi izlazi vaš Krcko, neoštećen i nasmejan.

Jedan od lepih delova u igri je kada se Krcko (uz vašu pomoć) popne na zgradu i u stilu King Konga lupa, na sve strane nogama i rukama. Za ovaj delikvetan postupak dobijate ekstra poene a na ekranu peše „Muached Level" (Skrckan nivo).

Energiju obnavljate jeduć sve po redu, pa čak i prolaznike i žene sa kolicima. Oni se polako gube u vašim ustima a Krcko dobija srećnu facu.

Na kraju svakog grada čeka vas po neko iznenađenje koje su programeri spremili. Nemojte se iznenaditi ako to bude čudovište poput Krcka ali sa deset puta većom energijom.

Loša osobina kasetne verzije je što se svaki nivo zasebno učitava. Mislim da bi igra bila mnogo lepša u originalnom pakovanju jer se u njemu nalaze i bombone pošto je Gremlin Graphics uspostavio saradnju sa jednim proizvođačem slatkiša za uzajamno reklamiranje. ■

Boško ĆIRKOVIĆ



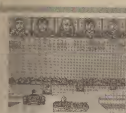
POWER DRIFT

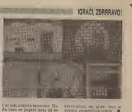


Activision već dugo dugo pravi konverzije sa Sega automata pa je na red došao i POWER DRIFT – trka automobila. Istina ovoga puta su to više nekakvi bagiji nego formule ali šta je tu je. Cilj vam je da pobedite u 5 trka od kojih svaka ima 4 nivoa. Zadatak nije lak s obzirom da isto to želi i još 12 (zigosanih) protivnika. Za igru ćete se sigurno još više zainteresovati kada saznate da su je pravili isti ljudi koji su napravili i legendarnu WEC LE MANS.

Najpre se od vas traži da izaberete takmičara iz gornjeg dela ekrana. Izgled vozača logično zavisi od vašeg izbora pa ako izaberete zanosnu plavušu očekujte da će vam se lokne vijoriti pri vožnji. Ako ste nastran tip možete izabrati i jajoglavog pankera ošišanog do glave i sl.

Za vreme trka u gornjem delu ekrana nalaze se slike takmičara po redosledu u trci i njihov raspored se menja kako se takmičari prestižu. Ispod slika se nalaze podaci o vremenu koje ste utrošili, nivou na kojem se tre-





nutno nalazite poziciji itd Kao i u WEC LE MANS-u koja su vam opremljena menjačem sa dve brzine koji se nalazi u donjem levom uglu ekrana. Brzina je odlična, zvuka nema uopšte, a problem predstavlja i učitavanje svake nove staze (ukoliko imate Spectrum 128 ovih problema ste rešili). Kao što je „Activision" uveo praksu, izaste i kredite kao da se nalazite u luna-parku se nekoliko žetona tako da možete nastaviti igru tamo gde ste stali. Kada potrošite sve kredite, sve morate ispočetka.

Prvih nekoliko nivoa će vam se možda učiniti isuviše jednostavnim ali tada dolaze staze sa opasnim krivinama u kojima morate koristiti kočnice ili ćete udariti u obližnju tablu. Pošto su skoro sve cake sa automata prenesene i na Spectrum POWER DRIFT pored WEC LE MANS-a možete staviti u svoju kolekciju simulacija. ■

Aleksandar PETROVIĆ

HOSTAGES

IGROMETAR % 80
C-64
HOSTAGES

U prvom delu igre vodite prvu trojicu specijalaca to jest snajperiste. Birate ih tasterima 1 2 3. U desnom gornjem delu ekrana videćete mapu i na mapi ambasadu i oko nje tri kratića. Ta tri kratića su mesta na koje treba da dovedete trojicu snajperista. U desnom delu ekrana nalaze se imena njih trojice. Ako neki pogine njegovo ime će nestati. Snajperiste vodite preko prostora koji teroristi osvetljavaju reflektorima. Ako upadnete u osvetljeni deo prostora od vas će ostati samo „plava mrlja".

Kada svu trojicu snajperista dovedete na svoja mesta pritiskom na <RETURN> možete preći na drugu fazu igre ili ponoviti prvi deo. Moj savet je da ne prelazite na drugi deo bez barem dvojice živih snajperista.

U drugom delu igre dobijate tri nova specijalca sa kojima treba ući u zgradu ambasade. Umesto tri na levoj strani imate šest specijalaca, to jest imena nove trojice i prezivelih članova prvog tima. Moj pametan predlog (eh šta biste vi bez njih) – pre nego što krenete sa novim timom uzmite nekog od snajperista i očistite prozore od terorista. Sada se sa svojim izabranikom iz drugog tima spuštate sa vrha zgrade. Kada dođete do željenog prozora držite „Fire" nekoliko sekundi. U stilu Krokodil Dandija uletećete kroz prozor u ambasadu. U gornjem delu ekrana nalazi se mapa na kojoj ste vi, teroristi i taoci. Treba da pronađete taoce i uz put ubijate teroriste. Kada vam se pojavi neki od terorista pucajte sa puškom okrenutom na gore. Sve u svemu zanimljiva igrica. ■

Sanja JOVANOVIĆ

CONTINENTAL CIRCUS

IGROMETAR % 65
CONTINENTAL CIRCUS

Od nekoliko simulacija vožnje za Amigu koje su se pojavile u poslednjih mesec dana, dve se izdvajaju – CHASE HQ i CONTINENTAL CIRCUS. Nešto više ćemo reći o ovoj drugoj koja je čista simulacija trka Formule 1.

Na početku trkačke sezone nalazite se na stotom mestu rang liste. Osam najpoznatijih svetskih staza su prepreka do naslova prvaka sveta u Formuli 1. Staze su sledeće:

1 Brasil (80)
2 America (60)
3 France (50)
4 Monaco (40)
5 Germany (30)
6 Spain (20)
7 Mexico (10)
8 Japan (1)

(u zagradi je kvalifikaciona pozicija potrebna da biste išli dalje)

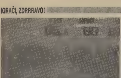
Pre svake trke na digitalizovanoj pozadini i uz simpatičnu muziku dobijate mapu staze. Sledeća scena vas već zatiče u kolima ispred zanosne plavuše koja drži tablu sa natpisom „5 sec". Pametna devojka će brzo pobeći sa staze i posle znaka na semaforu krećete.

Izvođenje je klasično – vidite svoju formulu u donjem delu ekrana a u gornjem delu se nalaze podaci o preostalom vremenu, brzina, menjač itd. Menjač je dvostepeni i u drugu brzinu ubacuje te pri brzini od oko 150 km/h. Sa drugostepenim prenosom maksimalna brzina je 400 km/h. Svaka staza je podeljena na nekoliko delova između kojih se nalaze kapije. Za svaku kapiju koju prođete dobijate bonus vreme.

Najveću prepreku u trci predstavljaju protivnički bolidi i table pored puta, a mnogo manju opasne krivine kojih praktično i nema. Brzinu ćete jedino morati da smanjujete ako se nalazite u grupi, pri skretanju u krivinu.

Udarcem u bolid ili bilo koji objekat pored puta iz automobila će početi da kulja dim. Sledeći udarac će formulu pretvoriti u vatrenu kuglu. Tada vam jedino ostaje da sačekate sledeću formulu pri čemu gubite dragoceno vreme. Sa oštećenim bolidom možete voziti izvesno vreme ali posle duže vožnje i bez udarca on će eksplodirati. Zato postoje boksovi pored puta koji su obeleženi na mapi pre početka trke.

Boks je u stvari proširenje puta ograđeno buradima. Ulaskom u boks ne gubite vreme dok momci gase požar već samo dok ubrzavate pri izlasku.



Ako budete dovoljno vešti i brzi da izbegnete sudare i stignete na vreme ostaje vam još da se potrudite da do cilja dođete sa pozicijom koja je dovoljna za kvalifikaciju za tu trku. Na kraju trke očekuje vas ženska koja mahanjem zastave označava kraj trke (otkad su devojke zaposlene na ovom poslu?). Inače devojka ima malo predebele noge ali nećemo sada o tim stvarima. Posle svake trke zadržavate trenutnu poziciju za sledeću stazu.

Igra ima odličan detalj koji veoma ulepšava celo izvođenje. Vozite formulu kad primetite kako se na nebo polako navlače oblaci i uskoro počinje da pada kiša!

Da biste se osećali kao u luna parku imate pet kredita tako da možete nastaviti jurnjavu za prvim mestom od staze do koje ste stigli. ■

Aleksandar PETROVIĆ



WATERLOO

U ovoj strateškoj simulaciji pruža vam se prilika da se stavite u ulogu francuskog cara Napoleona Bonaparte i njegovog engleskog suparnika vojvode Valingtona. Prava bitka se odigrala 18. juna 1815. god. i u njoj je Napoleon doživeo svoj konačni poraz iako bitku mnogi smatraju njegovim strategijskim remek delom. Na vama je da ponovite tu čuvenu bitku i, eventualno ispravite tu istorijsku grešku. Nešto o događajima koji su prethodili bici kod Vaterloa. Posle povratka sa Elbe i ulaska u Pariz, Napoleon je pokrenuo svoju armiju i napao Belgiju. Koristeći klasični vojni manevar 16. 5. 1815. god. zadržavo je Britance kod raskršća Les Kvadre-Bras i istovremeno potukao pruskog generala Bluhera kod Linjia. Sledećeg dana Napoleon odvaja Grušija sa 30000 ljudi i naređuje mu da goni Pruse prema Vavru a on sa glavninom svoje vojske koja broji 74400 ljudi i 256 topova kreće na Velingtona. Velington je zauzeo položaj kod Vont Sent-Žan farme i njegova armija broji 68000 ljudi i 156 topova. Istovremeno u Vavru se nalaze 4 korpusa pruskog generala F. Bulova sa 85000 ljudi i 200 topova spremnih da pođu u pomoć Velingtonu. To bi bio kratak uvod u igru.

Sama igra razlikuje se od ostalih do sada viđenih strateških simulacija. Bojište je urađeno u 3D tehnici i ne može se sagledati odjednom. Zato posle svakog poteza možete pomeriti svoj štab po raznim delovima bojišta. Igra je zanimljiva kada se nalazite u ulozi Napoleona. Kao Napoleon naređenja možete izdavati svojim maršalima, a to su: De Lobau (11000 ljudi 48 topova), E. Wilhaud (2000 lj. 18 t.), F. Kellerman (4000 lj. 18 t.), Drouot (garda 10000 lj. 88 t.), D. d'Erlon (19400 lj. 48 t.) i C. Reille (18500 lj. 32 t.). Možete od njih tražiti i da izdaju naređenja svojim potčinjenima a to su:

De Lobau: Noury (art.), Domon (konj.), Subervie (konj.), Simmer (peš.) i Jeanin (peš.).

E. Wilhaud: Chasseriau (art.), Alphonse (konj.), Delort (konj.).

F. Kellerman: Tancarville (art.), Lhoritier (konj.) i Hurbal (konj.).

Drouot: Saint-Maurice (art.), Guyot (konj.), Lefebvre (konj.), Friant (peš.), Morand (peš.), Duhesme (peš.).

D. d'Erlon: Desales (art.), Jacquinot (konj.), Quiot (peš.), Donzelot (peš.), Marcognet (peš.), Durutte (peš.).

C. Reille: Pelletier (art.), Pire (konj.), Bachelu (peš.), Jerome (peš.), Foy (peš.).

Naređenja svojim potčinjenima izdajete tako što ih pišete (npr. Lobau order Noury shell Haugoumont). Od svojih maršala možete tražiti i raport (battle report) iz kojeg saznajete podatke o svojim gubicima, broj ubijenih i zarobljenih neprijateljskih vojnika te broj uništenih topova. Pošto uz ovaj tekst prilažemo mapu bojišta, skrenućemo pažnju na ključne tačke u bici. To su zamak Hougoumont, selo La Haie-Saint i La Haie, gradić Smohain i zamak Frichermont. Još nešto je veoma važno. Oko 17 č. iz pravca Frichermonta pojaviće se Bulow sa svojim korpusima. Veoma je važno da sprečite njegovo spajanje sa Welingtonom. Ako to postignete bitka je dobijena. U suprotnom desiće vam se isto što i Napoleonu. Još jedan savet. Maksimalno koristite artiljeriju jer ćete sačuvati pešadiju a i nanaćete velike gubitke neprijatelju. Pa to bi bilo otprilike sve o komandama u igri. Nadam se da ćete uspeti da učinite ono što Napoleon u stvarnosti nije. Ako uspete da dobijete bitku kao nagradu dobićete poruku:

Well done Sir all France will be proud of you!

Za one koji i posle više pokušaja nisu uspeli da savladaju Velingtona namenjeni su sledeći redovi. Na samom početku rasporedite trupe po sledećem rasporedu. D'Erlonovu pešadiju postavite u La Belle Aliance. Lobauovu pešadiju pošaljite da zauzme La Haie a konjicu ostavite u rezervi 1/2 milje južno do La Bele-Alliance zajedno sa konjicom D'Erlona i Reila. Naredite artiljeriji D'Erlona, Drouota i Lobaua da bombarduje La Haie Saint a Reilovoj i Kellermanovoj artiljeriji naredite da otvori vatru na zamak Hougoumont. Wilhaudovu konjicu pošaljite u napad na Smohain a njegovoj artiljeriji naredite da bombarduju La Haie. Drou

tov Korpus ostavite u rezervi u selu Plancenoit. U 1h naredite Reillovoj pešadiji da zauzme Hougoumont a Kellermanovoj konjici da zauzme De Cambry. U 3h naredite D'Erlonovoj pešadiji da zauzme La Haie Saint. Pošaljite Drouotovu artiljeriju da bombarduje Frichermont, a Wilhaudovoj konjici, Lobauevoj pešadiji i konjici i Duruttеovoj diviziji naredite da brane La Haie. Pireu i Jacquinotu naredite da zauzmu 1/2 milje severoistočno od Hougoumonta. Reillovoj pešadiji naredite da brani Hougoumont. U 17h naredite Drouotu da pešadiju pomeri 1/2 milje severno od Plancenoita a konjicu pošalje u pomoć snagama kod La Haie. D'Erlonovoj i Lobaunovoj artiljeriji naredite da brani La Haie/Sant a Reillovoj Hougoumont. Do kraja bitke (završava se u 21h) trudite se



da zadržite zauzete položaje. Po završetku bitke dobićete izveštaj o broju poginulih i zarobljenih sa obe strane i ukupan broj preostalih trupa u obe armije. Ako se budete pridržavali ovih uputstava (što ne isključuje mogućnost da sami pronađete neku bolju taktiku) završićete bitku kao pobednik. Pa srećno i VIVE la FRANCE!! ■

Slobodan MILJKOVIĆ

GHOSTBUSTERS II

„An invisible man sleeping in your bed who you gonna call? GHOSTBUSTERS II." Uporedo sa izlaskom filma na Zapadu, pojavio se i nastavak prastare igre za Spectrum.

Igra se učitava iz više delova, tako da ćete ponovo više vremena provesti buljeći u štrafte pri učitavanju nego u igranju. Posle lepo urađenog uvodnog dela koji vam objašnjava zašto se nalazite u šahtu, počinje igra. Sa leve strane odvija se monohromatska crno-crvena radnja a sa desne se nalaze podaci o vašoj preplašenoj (prikazano sličicom) stanju konopca itd. Zadatak vam je da spuštajući se niz konopac dođete do dna šahta. Na putu vas presreću nekakve ruke koje žele da vam pokidaju konopac i duhovi. Dodatna oružja, bočice sa energijom sakupljate tako što se zaljuljate i hvatate ih. Duhovima oružja bočice sa energijom

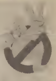




sakupljate tako što se zaljuljate i hvatate ih. Duhovima radite šta god želite samo im ne dopuštajte da vam priđu jer će vas na smrt preplašiti (bukvalno), što će se odraziti na strahometru. Da biste završili nivo potrebno je pokupiti sve delove bazuke i uništiti ruke na dnu šahta.

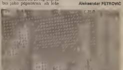
Sledi vrlo čudna scena. Isterivači se nalaze u Kipu slobode koga su pokrenuli željenom i kreću se nadesno u klasičnoj horizontal „niskrolnalevo" igri. Zadatak vam je da živi i zdravi dođete do kraja nivoa izbegavajući male nevaljalce. Duhove gađate vatrenim kuglama iz baklje dok sakupljate želatin koji vam je gorivo za Kip slobode. Nivo treba završiti pre ponoći 31. decembra.

Za razliku od prvog koji je bio jako popularan ali loše

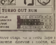


tehnički urađen GHOSTBUSTERS II je doteran sa velikim lep animiranim likovima. Kip slobode zauzima pola ekrana što je za Spectrum priličan uspeh. ■

Aleksandar PETROVIĆ



TURBO OUT RUN

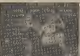


Ovom programu bi više pristajao TRUBO OUT RUN. Da biste znali i šta da ne zabavljate, trebalo bi da vam kažemo par reči i o ovoj gluposti koje bi „Sega" trebalo da se stidi. Pre svega ovaj program nije ništa bolji od običnog OUT RUN-a što bi, znajući kvalitet prethodnika, trebalo da bude dovoljna kvalifikacija za njegovu definitivnu sahranu.

Šta to konkretno znači? Nove etape su u redu, lepe i šarene, dnevne i noćne, ali sve u svemu manje interesantne nego na primer, pozadina u CHASE HQ. Upravljanje Ferarijem je i dalje katastrofalno, i nema nikakve veze sa realnošću, čak ni novi potencijalno spektakularni turbo pogon nije ništa doneo. A čitav program je u ovom broju već oduzeo isuviše prostora. ■

Aleksandar VELJKOVIĆ


Odavde je počelo


Phu sla mamak vazi


Just another brick in the wall

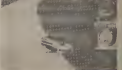
Ja mislim 300 na sat

U pravu su svi oni koji su pomislili da je autor ispisao ove redove zahvaćen sveopštim redakcijskim oduševljenjem što je (najbolja) sekretarica Nataša konačno položila vozački ispit. Skrinovi koje imate priliku da vidite plod su višemesečnih listanja stranih časopisa i isecanje sličica sve u čast Nataši ne dozvole. Zaista zaslužuje divljenje koliko su u igrama tipa OUT RUN ili TEST DRIVE programeri ispoljili neverovatnu maštovitost i genijalnost u realizaciji dodatnih efekata koji će nam dočarati sve vratolomije i brzinu.

A počelo je „Epyx ovim PITSTOP om u kojem se prvi put osim uobičajene vožnje unedogled u igri pojavilo i nešto neuobičajeno ulazak u box menjanje guma punjenja gorivom dok sekunde grozničavo teku. Međutim sve to deluje kao bezvezarija prema ovome što vidite. I dok se deana ruka odmara u lavorčetu sa sirćetom i poprema za sledeći krug ovakve slike zadivljuju obične smrtnike i još jednom pokazuju magiju kompjutera ■

Nenad VASOVIĆ


Mi letimo u nebo, i znamo svoj put.


Mala staza tri na tri, kaka na mojoj sateli


Šesnaest hiljada policajaca grada Čikaga juri Džerdža


Lale kažeš, krenuo si na miting u Ljubljanu ..?

SHADOW OF THE BEAST

IGROMETAR

85

SHADOW OF BEAST

U zemlji divova patuljaka ociju koje zure i okamenjenih utvara obrela se ZVER. Nekoliko stotina godina pre ista Zver se rodila kao običan smrtni čovek koga je Gospodar Tame izabrao za svog Slugu. To je značilo robovati sve do dana kada je saznao svoj pravi oblik i porekio. Zakleo se da će se domoći Gospodara koji se nalazio u Zamku i da će ga ubiti. Međutim Gospodar je moćan i poseduje stotine Slugu koja čuvaju zamak. Preplivavši močvaru Zver je zakoračila na zabranjeno tle Gospodara. Nijedan Sluga do sada nije ovako nešto pokušao. Gospodar je besan naredio svim Slugama da krenu na Zver i ubiju je.

Zver je niko drugi nego vi i u najnovijoj igri firme „Psygnosis" – SHADOW OF THE BEAST. Na početku levo se nalazi šuplje drvo puno tajni a desno je zamak. Ako imate Amigu ovu igru NE SMETE propustiti. Izvođenje je vrc viđeno – pogled sa strane, ekran skroluje na obe strane, a vi se borite protiv kontakta koji nadiru. Utisak trodimenzionalnosti take igru gledajući sa strane postiže se sa više ravni koje se kreću različitom brzinama. Tako planine u pozadini protiču najsporije a kamenje pored vas najbrže. Na raspolaganju imate nekoliko pokreta: skok, čučanj, udarac u visini glave, udarac iz čučnja i mai geri.

Ekran je u potpunosti ostavljen za igru, samo se u gornjem levom uglu nalazi broj života a u gornjem desnom predmet koji imate. Nemojte misliti da je u ovoj igri potrebno sakupljati stvari i nositi ih na određena mesta, ovo je akciona igra.

Da biste igru lakše završili, koristite mapu, objašnjenje koje sledi i ako želite unesite besmrtnost na sledeći način – kada se pri učitavanju igre u uvodnom delu nacrte slika zveri sa velikim naslovom BEAST pritisnite levi taster na mišu i pucanje na džojstiku, sve dok kompjuter ne bude zatražio da unesete drugu disketu. Ovim dobijate besmrtnost, i jedini način da ne završite igru je da u zamku upadnete na mesto odakle ne možete da se popnete merdevinama, jer su suviše visoko a nema te odgovarajući predmet. Prateći objašnjenje do toga neće doći.

Prvo idite nalevo do drveta na kome piše „Home". Uđite unutra. Koristeći mapu idite do ključa koji se nalazi pri dnu. Zatim odete do zveri koja se nalazi iznad ključa i koja baca kuglu i bljuje vatru (oružje). Priđite joj i udarajte kuglu dok ne nestane. Ovim ste dobili specijalno oružje koje izbacuje-te pri pucanju. Uđite u teleport i popnite se uz merdevine. Idite desno dok se na ekranu ne pojavi ogromna čudovište koje je skup dva kostura na nekakvoj monstruoznoj pokretnoj spravi sa kljuvima. Pucajte ali ne dozvolite da vas čudovište dohvati jer ćete momentalno izgubiti svih 12 života (ako igrate bez besmrtnosti).

Kada ubijete zver idite desno, pomerite polugu i uzmite drugi ključ koji se nalazi odmah iznad poluge. Idite dole do mesta gde se nalazi bočica sa „Power punch" om (Jači udarac). Da niste prethodno pomerili polugu, bočicu bi držalo električno polje i ne biste mogli da je dohvatite. Zatim krenite do čudovišta na desnoj strani. To je ogromni nosorog kog treba dobro izudarati pre nego što nestane i oslobodi vam put. Izađite kroz vrata i sada se nalazite u bunaru. Utrošili ste jedan ključ. Popnite se gore i ponovo ste na mestu odakle ste počeli igru. Krenite desno preko velike poljane prepune nemogućih zveri koje samo čekaju da vam zagorčaju život. Ako dođete do vrata zamka, pokupite baklju i tek tada uđite u zamak. Da niste uzeli baklju, u zamku bi bio mrak, tako da ne biste mogli da se snađete. Idite uz merdevine koje se nalaze levo od ulaznih vrata. Pratite put izbegavajući životinje. Kada dođete do vrha, uzmite francuski ključ a zatim krenite dole sve do merdevina kod ulaznih vrata. Sada krenite levo, spustite se niz dva para merdevina do mesta na kome se u kutiji nalazi bazuka. Zatim desno od strujne barijere koju ćete isključiti tako što ćete kod kontrolne table pritisnuti dole + pucanje. Francuski ključ će učiniti svoje i struje više nema. Popnite se gore do ulaznih vrata. Idite desno a zatim dole do troglave aždaje. Ubijte je, uzmite mlazni ranac i krenite desno kroz vrata (ukoliko niste uzeli oba ključa na početku igre ova vrata ne možete otvoriti). Zaboravite na dotadašnje izvođenje igre jer sada ulazite u horizontalno skrolujuću pucačinu. Jureći uz pomoć mlaznog ranca dođite do dvoglavog čudovišta. Ubijte ga i izašli ste iz zamka. Nalazite se na njegovoj desnoj strani u sumrak. Idite samo izbegavajući još nekoliko izglednelih zveri i dolazite do poslednje prepreke koja je „nešto veća" od dotadašnjih. Nju ubijte na klasičan način i igra je gotova.

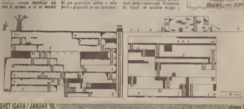
Čitajući rešenje, sve vam izgleda jednostavno. Ali probajte da bez besmrtnosti uradite i pola od ovoga.

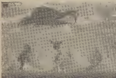
Pored neverovatno dobre grafike, animacije i finog skrola BEAST ima lepu osobinu – zveri se ne ponavlja.

Legenda

Č ČUDOVIŠTE
Δ ENERGIJA
X – ORUŽJE
K KLJUČ
T TELEPORT
BAKLJA
FRANCUSKI KLJUČ
STRUJNA BARIJERA
– JAČI UDARAC
P – MLAZNI RANAC

Map: AT!
Design: AP





ju Nasmn retko ćete istu zver videti na više mesa Obično ih nekoliko dođe jedna za drugom i to je sve Muzika je odlična i u celoj igri ima 10-tak melodija koje sve zajedno nekompresovane zauzimaju 900 K. Tako bar kažu autori

Ako igrate bez besmrtnosti nekoliko saveta ne žurite već idite polako mic po-mic kako vas ne bi iznenadila horda neprijatelja I zapamtite svaki neprijatelj ima slabu tačku. Na vama je da je pronađete ■

Aleksander PETROVIĆ

WINDSURF WILLY



Nekada davno na C 64 je postojala igra WATERSKI Od tada nismo vidjeli ni jednu sličnu igru (isključima li naravno razne olimpijade) WINDSURF WILLY ispravlja i tu gresku! Igru je izdala malo poznata kuća, ,Silmarils' a autori su Francuzi

Na početku birate igru za jednog ili dva igrača, stupanj težine a možete pogledati i demo ili tabelu skorova. Možda bi za početak najpametnije bilo pogledati demo da vidite sva moguće akrobacija Već nakon starta se nalazite na jednoj od svjetskih plaza. Prvi problem je svakako podignuti jedro Podižete ga tako da pomaknete džojstik u onom smjeru u kojem treba dignuti jedro A da biste potpuno ispravili jedro, džojstik gurnete gore desno

Ubrzo ćete shvatiti da je dizanje jedra bio samo mali problem. Sada treba u određenom vremenu (oko 2 min) izvoditi razne akrobacije Ukoliko želite salto pritisnite „fire" kad ste na valu, a još više bodova suci će vam dati ako uđete na val iskosa. Inače, suci su jako škrti pa ćete ponekad jedva dobiti 2–3 boda za nesto sto se vama čini fantastično, ludo neviđeno

Valovi nisu jedine prepreka Tu su i čamci, bačvice, kupači kamenje stijene i slično Na prvom nivou nema puno toga ali kasnije se pojavljuju i bačvice postavljene jedna iza druge pa treba voziti cik-cak

Grafika je sasvim solidna pozadine su dobro napravljene animacija Vilija i valova je odlična Previše zvuka nema – tu je muzika na početku i digitalizirani zvuci u toku igre „juhuu ...aah" i slično Jedino što će vam možda smetati jesu duga učitavanja koja su se ipak morala izbjeći ■

Dado SUŠANJ



Svet igara broj 7 već spremamo

STUNT CAR RACER



Tako obično kaskaderi glume glumca, u ovoj igri vi glumite kaskadera, ali nemate za zadatak da neki film učinite lepsim nekom svojom vratolomijom, vec se „jednostavno" utrkujete se svojim kolegama u kolima i na stazama koje potpuno odgovaraju ljudima takvog kova

Takmičenje se odvija po grupama. Postoje četiri grupe i vi se na početku nalazite u četvrtoj grupi (sa još dva takmičara koje kontroliše kompjuter) Za pobednika u grupi biće odabran onaj koji sakupi najviše bodove U svakoj grupi se vozi šest utrka koje se odvijaju na dve staze naizmenično Nakon svih šest utrka pobednik prelazi u sledeću grupu a iz nje u niže rangiranu grupu prelazi najlosiji plasirani vozač Naravno cilj je dospeti u prvu grupu i u njoj pobediti

Ima osam staza i vrlo su impresivne Evo rasporeda staza po grupama

4 grupa – Hump Back i Little Ramp

3 grupa – Big Ramp i Stepping Stone

2 grupa – Roller Coaster i High Jump

1 grupa – Draw Bridge i Ski Jump

Imena staza imaju veze sa njihovim izgledom pa pokušajte da ih zamislite. Pre nego što počnete utrku na nekoj stazi možete da je vidite uvecanu u tri dimenzije i pomoću džojstika rotirate

Prilikom vožnje gledate iz svog auta (kao TEST DRIVE) tako da vidite samo točkove i motor sa izduvnim cevima iz kojih bukti vatra kada dodate gas Sve je urađeno u odličnoj 3D grafici Ekran je podeljen u dva dela a igra se odvija u gornjem većem delu na kojem vidite staza U donjem manjem delu nalaze se sledeći podaci koji su veoma potrebni u toku igre brojač pređenih krugova zatim broj koji vam pokazuje količinu preostalog gasa brojač pređenih krugova, zatim broj koji vam pokazuje količinu preostalog gasa brojač prednosti ili zaostatka izrazeu u nedefinisanim dužinskim mernim jedinicama (ako je u minusu to znači da ste u prednosti nad svojim protivnikom), skala brzinomera, vreme proteklo od prolaska kroz start najbolje vreme za koje je pređen krug

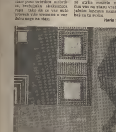
Naravno vaš auto nije neuništiv U gonjem delu ekrana ce se posle svakog jačeg

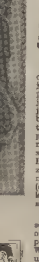


udarca vašeg auta o stazu, pojaviti jedan deo krivulje, kada ta krivulja dođe sa jednog na drugi kraj ekrana vaš auto će biti gotov. Ovo će se vrlo često dešavati jer su ove staze pune uzbrdica nizbrdica, brežuljaka skakaonica rupa tako da će vaš auto provesti više vremena u vazduhu nego na stazi.

Morate paziti da ne sletite sa staze jer se ona nalazi na priličnoj visini naročito neki njeni delovi, tako da sletanje može biti veoma bolno za vaš auto. Kada sletite sa staze utrka možete nastaviti čim vas na stazu vrate specijalnim lancima namenjenim baš za tu svrhu. ■

Haris SMAJIĆ





MOONWALKER

Reflektor obasjava noge igrača na plesnom podijumu. Tapa tap tap-tapata tap. Noge igraju kao lude i cap! pretvore se u MOONWALKER logo. Ovo je početak pompezno najavljivane igre U.S. Gold"-a napravljene po istoimenom filmu. Ako ste gledali film shvatili ste da je glup. Igra na sreću nije glupa, a zasniva se na četiri scene iz filma iz kojih su se izrodila četiri lepo urađena nivoa igre.



Prvi nivo stavlja vas u Majklovu kožu negde u Holivudu (snalo je teško) pred hordom razdraganih obožavalaca koji bi voleli da vas pipnu, štipnu i cmoknu. Bežite koliko vas noge nose i potrudite se da nađete delove zečjeg kostima u koji treba da se uvučete. Izvođenje je u GAUNTLET stilu, a pomoć je mapa u donjem delu ekrana na kojoj vidite tačkice. Ako se tačkica kreće to je ili Majkl bĕno, ili neki obožavalac. Ako tačkica miruje, verovatnije je da je to deo kostima, a ne obožavalac kog je strefio infarkt od trčanja.

Drugi nivo je vrlo sličan samo sada bežite motorizovani. Pokupite 10 kristala i dobićete specijalni motor koji ćete preći na sledeći deo drugoga nivoa. Po završetku četiri dela, dolazi ...

Treći nivo je gigantski korak u odnosu na lavirintske prva dva dela. Ako se sećate kraja spota „Smooth criminal" znate o čemu se radi. Majkl se nalazi u baru kada se na prozorima pojavljuje vojska okrutnog Mr Biga, opremljena mašinkama. U OPERATION WOLF stilu potrebno je da, trčeći naokolo, svojim mitraljezom izrešetate neprijatelje. Prilično agresivan nivo.

Četvrti nivo je sličan trećem s tom razlikom što nema skrolovanja. Ovo je završena scena filma kada se Majkl opkoljen sa svih strana vojnicima pretvara u robota (odlično urađeno) i nastoji da ih sve pobije. Pomerate kursor i klasično ubijate neprijatelje. U gornjem desnom uglu nalazi se laser koji stalno ulazi i izlazi sa ekrana. Ako ga dovoljno ispogađate, i on je gotov. Animacije pri pretvaranju Majkla u robota i, kasnije, u svemirski brod, odlično su urađene.

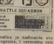
Ako ste od MOONWALKER-a očekivali revolucionarnu igru sigurno ćete biti razočarani ali ako ste (kao i autor teksta) očekivali komercijalnu glupost bićete prijatno iznenađeni. ■

Aleksandar PETROVIĆ

BATTLE SQUADRON

Hibrisari autor vašeg omiljenog programa ponovo je rešio da vas obraduje impresivnom pucaljkom, koja je sigurno izvanredna, mada je vrlo nezahvalno reći najbolja. Naime toliko već na tržištu imamo „najboljih" pucaljki da je nemoguće od njih razlučiti koja zaista zaslužuje taj epitet. Opis igre? Bum bum beng, tras, fantazijabruuuuuummm!! No vratimo se sa pucačkog na srpski (a bogami i hrvatski) jezik koji je svim igračima zajednički ili bar prepoznatljiv.

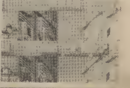
BATTLE SQUADRON u sebi objedinjuje sve najbolje osobine dveju legendarnih pucaljki HYBRIS-a i SIDEWINDER-a. Od prvog je preuzeo neverovatnu sočnost pucanja i način na koji deluju sakupljena dodatna oružja, a od drugog poznato skrolovanje ekrana kako se krećete levo-desno i oblike nekih stacionarnih objekata.



Grafika je nadmašila oba programa, i verovatno veći broj automata, a zvučni efekti, naročito muzika, do sada su nečuveni u pucaljkama. I vaša i neprijateljske letelice sasvim su zavidne veličine ništa manje nego u SIDEWINDER-u. Sve u svemu sa tehničke strane program zaslužuje bar 95%.

U verziji koju pretpostavljam da imate pritiskom na desno dugme za prekidanje intros imećete bezbroj života mada ne vidim svrhu ove opcije. Igra je dovoljno teška da biste je dugo vežbali, i nadam se da je nećete na ovaj način kvariti. Jer ako budete pošteno igrali zadovoljstvo će duže trajati. ■

Aleksander VELJKOVIĆ



SIMCITY

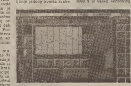
Kako sagraditi sopstveni Singidunum, Agram, Laibach...

Oduvek je bilo programa na granici igre i realnosti, i to su uglavnom bile jedine igre koje igraju oni koji inače preziru igranje, jer se bave „ozbiljnim stvarima". Kao što znamo, previše ozbiljnosti je loše za zdravlje (igrači žive duže). SIMCITY je program koji će takve sigurno obradovati, i bar malo im produžiti vek. Pripada žanru simulacija, s tim što do sada ništa slično nije viđeno – simulacija izgradnje grada. Amiga verzija koja će ovde biti opisana urađena je krajnje studiozno kada su svi bitni faktori konačno integrisani u program, koji je u memoriji zauzeo čak nešto više od 800 K! Program zbog toga zahteva memorijsko proširenje, a „ozbiljni" igrači ga većinom imaju.

Kada startujete program možete da birate da li ćete da počnete izgradnju svog imaginarnog grada iz temelja ili ćete odabrati neki od scenarija za već postojeće gradove i rešiti zadati problem. Ponuđeni gradovi su atraktivni (Hamburg, Detroit, Tokio...) a problemi zanimljivi (obnova grada nakon bombardovanja, kriminal, saobraćajne gužve itd.). Uz svaki scenarij učitace se i kratko objašnjenje koje će i azjasniti vašu ulogu u njemu. Graditi potpuno nov grad počev od 1900. godine čak je i zanimljivije jer lako u potpunosti dolazi do izražaja vaš urbanistički talenat a svaka greška i neracionalnost manifestuju se stvaranjem problema. Da „potrošite" sve ideje trebaće vam bar mesec dana upornog svakodnevne i celodnevne izgradnje.

Krenimo od samog početka. Naći ćete se na slučajno generisanom prostoru na kome obavezno postoji jedna ili više reka, ili bar neko jezero tu i tamo, ponека šuma i puno slobodnog zemljišta. Nema ni traga od grada niti je određeno gde on treba da bude.

Na raspolaganju imate nešto para, dosta mašte, i obilje urbanističkih elemenata za čije postavljanje na ravno treba trošiti sopstveni skromni devizni fond. Postoje tri osnovne urbane zone: industrijska, komercijalna i stambena. Postavljanje jednog kvarta svake od njih koštaće vas 100 $. Tek postavljeni kvart predstavlja samo prazno građevinsko zemljište koje će budući stanovnici brže ili sporije naseliti zavisno od povoljnosti infrastrukture i drugih faktora okruženja. Saobraćaj je suštinski važan za priliv i dalji opstanak stanovništva na određenoj teritoriji, pa je stoga neophodno da puteve i pruge postavite tako da omogućite maksimalan promet. To će vam u uslovima visoke naseljenosti smanjiti probleme koje vam stvara nezadovoljstvo stanovništva zbog čestih gužvi. Ovi elementi nisu ni skupi: kockica puta košta 10 a pruge 20 $. Ali pazite – troškovi održavanja mogu da postanu preveliki ukoliko neracionalno gradite saobraćajnice.



U naše vreme grad se ne može zamisliti bez struje. Zato odmah podignite termocentralu, po mogućnosti malo dalje od stambenih kvartova, da bi se izbegla zagađenost vazduha. Termocentrala košta 3000, a nuklearna 5000 $. Kockica električnih vodova plaća se samo 5 $, tako da slobodno možete da dovedete struju sa više strana da biste se osigurali od prekida. Visoki stupanj urbanizacije zahteva izgradnju policijskih i vatrogasnih stanica. Svaka od njih košta 500 $ i zahteva godišnji budžet od 100 $. Veliki grad trebalo bi da poseduje stadion kako stanovnici ne bi umrli od dosade (ovo je ipak realističan program pa se ovo ne događa u bukvalnom smislu). To zadovoljstvo koštaće 3000 $ iz vašeg skromnog gradskog budžeta. Kona čan zalet industriji daće luka (5000 $), a gradu sa više od 50000 stanovnika trebaće i bar jedan aerodrom (10000 $). To bi bilo sve od sastavnih elemenata vašeg grada, a na vama je da ih što bolje iskoristite u funkciji razvoja.

Godišnji izveštaj i budžet. Ovi se prozori pozivaju sa krajnjeg desnog menija. Godišnji izveštaj (Eval) je glavni pokazatelj vašeg rada u očima podanika – iz njega ćete otkriti koliko njih smatra da dobro radite posao a koliko da ne, šta smatraju za glavne gradske probleme, koliká je migracija u toku prethodne godine kao i objektivno vrednovanje kvaliteta vašeg grada od strane samog kompjutera. Ove informacije treba da vam predstavljaju glavne smernice na šta treba obratiti pažnju u tekućoj godini.

IGROMETAR

88 %

SIMCITY

Koncipiranje budžeta (Budget) je od presudne važnosti za vašu finansijsku situaciju jer predstavlja osnovni izvor sredstava. Uspešno balansirani budžet garantuje ravnomerni razvoj. Kako prevariti stanovnike i uzeti od njih više para nego što su spremni da daju? Svakako ne dugotrajnim povećavanjem poreske stope – na to su naročito osetljivi i ukoliko poreska stopa više godina konstantno bude iznad 7% počeće masovno iseljavanje. Porez se međutim naplaćuje u januaru svake godine tako da možete da primenite trik kojim ćete ugrabiti novac na prepad: povećajte porez do maksimuma u decembru, naplatite ga i odmah ga u januaru normalizujte. Stanovništvo će se isfrustrirati u toku ova 2 meseca, platiti porez, a posle toga se neće odseliti. Sva sreća da u ovim kompjuterskim gradovima stanovnici redovno pate od amnezije tako da se još nisu dosetili da u decembru pobegnu iz grada a u februaru se ponovo vrate.

Pregledna mapa sa grafikonima. Ovo je osnovno sredstvo za nadgledanje trenutne situacije u gradu. Možete je dobiti sa menija ili najnižom ikonom na paleti sa desne strane. Sa leve strane nalazi se mapa celog grada na kojoj možete da dobijete preciznu sliku stanja i rasprostranjenosti odabranih faktora: elektrifikacije, kriminala, zagađenosti, saobraćaja, naseljenosti, rasporeda zona i još nekih. Desno je grafikon kretanja istih faktora u poslednjih 10 ili 120 godina. Ovo vam omogućava da potpuno gospodarite situacijom u svom gradu i zaokružuje jednu vrlo kompaktno napravljenu komandu celinu. ■

Aleksandar VELJKOVIĆ

AUSSIE GAMES

Igra se sastoji iz šest delova. Svaki deo predstavlja zanimljivu interpretaciju poznatih sportova: skokovi u vodu, bejzbol, trčenje, bacanje koplja, streljaštvo i sportski ribolov. Sve se odvija u prelepim predelima Australije.



1. U prvom delu ste u ulozi debelog skakača u vodu na brani iznad predivne reke obasjane zalazećim suncem. Ne dopustite da vas na početku dekoncentriše okolina: u pozadini je most, nazire se velegrad, čamci plove rekom, pauk se šeta po grani, a u vodi vas čeka ajkula! Kada ste se oporavili od pretrpljenog straha pritisnite „fire" i počnite. Počinje da teče vreme ograničeno za skok. Morate brzo prikupiti što više vazduha (u donjem desnom uglu se nalazi skala za merenje - breath). To radite na taj način što ravnomerno pokrećete palicu gore-dole (ni je važna brzina već ritam). Pre isteka vremena morate pritisnuti fire za skok. Nalazite se u vazduhu i morate za veoma kratko vreme zauzeti horizontalan položaj. Zatim ste u vodi ili vam samo ruka viri iznad vode i polako tonete ili ste u vodu pali kao daska i plutate na stomaku ili vam viri glava i blaženo se smešite. Posle skoka dobijate tri ocene od životinjica koje vas posmatraju. Najviše ocene se dobijaju kada vam posle skoka samo glava viri iz vode.

2. Druga disciplina je „prerađeni" bejzbol. Nalazite se na predivnoj plaži punoj kupača. Morate ragbi loptu udariti nogom a zatim je vas drugi igrač mora uhvatiti. Na početku će vam biti veoma teško da udarite loptu. Loptu udarate na sledeći način: ispod vas se nalazi skala sa energijom. Kad pritisnete „fire" bela linija počinje da raste; kada drugi put pritisnete „fire" ona se zaustavlja i počinje da se vraća; kada pređe polovinu pritisnite „fire" i lopta će odleteti. Ovo nije tako komplikovano kao što se čini. Morate prebaciti protivničkog igrača koji stoji ispred vas i pokušava da uhvati loptu. Pri udaranju lopte budite oprezni jer se može desiti da se bočno uhvatite za nogu ili da vaša lopta zakopa u zemlju. Vaš drugi igrač mora da prati let lopte na „mapi" koja se nalazi u vrhu ekrana. Kada lopte bude blizu njega mora se baciti i uhvatiti („fire" + levo ili desno). Poene dobijate za [illegible] lopte a dodatni bonus za njeno hvatanje. Svaki potez burno pozdravlja [illegible] koja vas obdra.

3. U trećem delu sa svojim partnerom morate pretrčati stazu za određeno vreme. Trčanje vam otežava čamac koji nosite na leđima. Prepreke na putu morate preskakati („fire" + gore). Skok možete produžiti pomeranjem palice u desnu stranu. Trčite pomeranjem palice levo desno, ali ne brzo već ravnomerno da biste uhvatili ritam. Ako idete suviše brzo [illegible] svojom glavom. Tada će se desiti nešto veoma neprijatno: vaš partner će vas iz sve snage udariti veslom po glavi!

4. Četvrta disciplina je bacanje bumeranga. Bumerang bacate na isti način kao što ste putirali loptu u drugom delu. Na raspolaganju imate tri bumeranga. Let bumeranga pratite skrolovanjem ekrana levo ili desno (palica levo ili desno). Bumerang hvatate pritiskom na „fire" i pomeranjem palice gore (levo ili desno) u zavisnosti sa koje vam strane dolazi. Bumerang će vas često udariti u glavu ili stomak a može i izleteti iz ekrana ili proći pored vas. Poene dobijate za dostignutu daljinu a bonus za hvatanje bumeranga.

5. U petoj disciplini vozite se džipom po australijskoj pustinji. Za volanom sede dva snažna mladića, a između njih kučence izvodi vratolomije. Stojite sa puškom u zadnjem delu džipa. Momci izbacuju flaše u vis a vi ih gađate pomerajući nišan i pritiskajući „fire". Posebno morate paziti pri gađanju u krivinama jer će vam flaše veoma brzo nestajati sa ekrana. Preko ekrana će vam ponekad preleteti i ptica koja će brzo promeniti pravac leta i odleteti ako je pogodite.

6. U šestoj disciplini sedite u čamcu koji se nalazi u jednom malom zalivu. U rukama držite blinker i cilj vam je da uhvatite sabljarku koja se poigrava ispred vašeg čamca. Mamac zabacujete na isti način kao što ste šutirali loptu u drugom delu. Kada zabacite mamac pritisnite „fire" i tako ćete početi da vraćate mamac prema brodu. Ako ga sabljarka zagrize morate da je dovlačite do broda. I dalje držite „fire" i zamarajte je povlačeći palicu levo pa desno i tako je dovucite do broda. Kada bude dovoljno blizu uletaće u čamac. Ako sabljarka ne primeti mamac u čamac ćete dovući staru šuplju čizmu ili automobilsku gumu. Za određeno vreme morate uhvatiti što više riba koje donose poene. Ovaj deo je urađen veoma dobro, a posebno je zanimljiva borba sabljarke da se skine sa udice i njeno iskakanje iz vode.

Igra će vas sigurno zainteresovati jer je ideja nova i igra je dosta dobro urađena. ■

Bogdan MILOJKOVIĆ



KULT

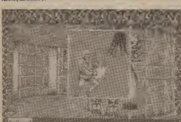
Nekoć davno postojao je narod koji je živio u miru i slozi. Jednog dana pojavio se zlikovac imenom Zorq, oteo jednu devojku sa namerom da stvori novu rasu. Vaš zadatak se sam po sebi nameće – vratiti sve u stanje kakvo je bilo prije dolaska zlikovca.



Na početku slijedi predstavljanje likova, a pustolovinu počinjete u sobi The master's orbit. Master of ordeal vladar na početku vam uvijek poklanja neki predmet uz objašnjenje gdje ga upotrebiti. O svemu tome nešto kasnije.

Na desnoj strani ekrana su ikone. U prvoj se nalazi predmet koji trenutno koristite. Druga vam daje mnogo pomagala: solar eyes (pregledanje prostorije), sticky fingers (razni trikovi ovisno o predmetu koji koristite, nosite itd), know mind (čitanje misli, zgodno i vrlo praktično), brainwarp (moram priznati da mi nije potpuno jasno čemu služi), zone scan (skeniranje soba), extreme violence (tučnjava). Treća ikona odozgo daje vam popis predmeta koje nosite. Četvrta pokazuje, na malo čudan način, vaš energetski nivo, a petom čekate određenu akciju (wait). Sljedeće tri snimaju, odn. učitavaju igru sa diska te pokazuju vrijeme u igri.

Krećete se tako što dovodite kursor na određena vra-



ta i pritisnete lijevi gumb na mišu. U toku igre susretat ćete se s mnogo likova. Neki od njih nudiće vam trampu robe. Na taj način možete doći do vrlo korisnih predmeta ali likovi ponekad neće željeti ono što vi zaište da ti. Tada zamjena pada u vodu. S druge strane možete se tući, a koliko je to pametno moraćete ocijeniti sami. A sada evo i malog pregleda soba.

DE PROFUNDIS – Platforma na kojoj stojite polako tone, a vi treba da pređete na drugu stranu. Prvo izaberete wait i ugledaćete kuku na stropu. Ukoliko imate konop (a rope), iskoristite ga tako što ćete na pitanja što da radite s njim odgovoriti sa lasso, a zatim pokazati na kuku. Ostaje vam još samo da se spustite dolje.

THE HALL – prava mala raskrsnica, vodi u mnogo soba.

THE NOOSE – potpuni mrak. Pojavljuje se netko tko vas poziva da pođete sa njim. Učinite to.

THE TWINS – Kroz jedna vrata ne možete proći jer se ne daju otvoriti. Kliknite na kljunova blizanaca te ih otvorite sa open pa iskoristite a goblet (ako ga imate). Neću reći kako da ga iskoristite jer to oduzima na zanimljivosti.

THE SCORPIONS PRESENCE – želite li proći kroz vrata, pomolite se pred spomenikom (pray).

Soba, naravno, ima još ali neću ih ovde opisivati kako biste ipak doživljavali iznenađenje. Za rješavanje misterije u svakoj od 5 oblasti dobivate takozvanu skuli. Ukoliko ga predate stražaru za manje od 1 sat, postat ćete divo. To vam je nešto kao čin. Tek kad to uspijete stražari će vam davati više informacija i bit ćete bliže rješenju igre. Postati Divo naravno nije lako!

Kad želite koristiti neki predmet ili komunicirati (bilo jezikom bilo šakama) pojavljuje se meni čudnog oblika. Mišem treba odabrati jednu od ponuđenih mogućnosti.

KULT dakle donosi novi princip igre i natjerat će vas da dosta razmišljate iako su neka rješenja logična (npr. upotrebiti solarne oči u sobi u kojoj je potpun mrak – the noose). Dalja velika pomoć je i to što se u meniju nalaze samo neke mogućnosti tj. one čije je izvršavanje u tom času moguća. To znači da ne morate kao kod klasičnih avantura isprobavati redom gomilu komandi gledajući efekte. Pa ipak, nemojte pomisliti da to olakšava zadatak! Grafika je dobra, posebnog zvuka nema osim nekih „rečenica" koje izgovaraju likovi. Dobro je to što u početku možete odabrati engleski, njemački ili francuski jezik. Kult zauzima jedan disk na pravili su ga francuski programeri, a jedina na što vas još moram upozoriti je da disk ne smije biti zaštićen od pisanja jer biste mogli pročitati guru meditation software failure ili nešto slično.

Rješenja ove avanture novog tipa možemo očekivati u nekom od narednih brojeva „Sveta kompjutera" jer će se vjerovatno naći netko dostojan statusa „spasitelja jednog naroda". Kako bi bilo da to budete upravo Vi? ■

Dario SUŠANJ

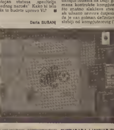
FIGHTING SOCCER

„Fighting" u nazivu je više figurativno jer od tuče nećete mnogo videti, teren je vrlo kratak, što je dobro u slučaju kad napadate, ali u odbrani je prilično nezgodno. Izvođenja je klasičan fudbal gledan odozgo (nalik KICK OFF-u). Kontrolišete igrača



koji je najbliži lopti, dok ostala pokreće kompjuter. Kontrolisanje udarca je vrlo komplikovano (da ne nazovemo nemoguće), tako da se više isplati predriblati golmana nego šutirati sa 10 m.

Dobre strane novog fudbala su lepa animacija, veliki likovi i mogućnost igranja dva igrača (jedan protiv drugog ili zajedno protiv kompjutera). Za razliku od dosadašnjih fudbala na Dugi golmana kontroliše kompjuter što znatno olakšava stvari ali užasno nervira činjenica da je vaš golman definitivno slabiji od kompjuterovog (!).



Čudno je da je „Activision" pustio u prodaju igru sa gramatičkim bagom kad date gol – „Nice shoot". Ako pravopisne greške ostavimo na stranu, ostaje nam još nekoliko čisto fudbalskih nedostataka u ovoj igri: u pravom fudbalu pri ispucavanju lopte pri golautu, u šesnaestercu nema nikoga, dok je u FIGHTING SOCCER-u kao na železničkoj stanici; jačina timova je nesrazmerna stvarnosti, tako da ćete se sa Japanom koji otvara turnir prilično pomučiti, a Brazil igra nekako mekano i početnički. U fudbalskim pravilima piše da se utakmica sastoji iz dva, a ne iz jednog poluvremena. Istina, ove greške postoje i na automatu, sa kojeg je „Activision" prebacio igru, ali sve će to znatno uticati na dužinu vremena koje ćete provesti uz nju.

U ovom fudbalu je sve pomalo čudno, tako da je i semafor okrenut za 90 stepeni, dok posle završene utakmice navijačice igraju svoju folklornu tačku. Sve u svemu, od ove igre smo očekivali više. ■

Aleksandar PETROVIĆ

KNIGHTMARE

Počinjete u ulozi viteza bačenog u tamnicu. Do kraja igre potrebno je da uništite zmaja. Izvođenje nije kao kod klasičnih avantura, već naredbe birate tako što pritisnete početno slovo a zatim sa „space" menjate sve naredbe koje počinju tim slovom. Kada nađete komandu koja vam je potrebna, pritisnite <RETURN>. Na primer, ako želite da pokupite zlatnik, pritisnete redom tastere T <RETURN> G <RETURN>. Na desnoj strani ekrana nalazi se sveće koja predstavlja vašu energiju, koje na početku ima dovoljno tako da bez problema završite igru. Poziciju možete snimati u memoriju i kasnije je učitati (pazite, u memoriji možete čuvati samo jednu poziciju). Evo kako najlakše završiti igru.

Na početnoj lokaciji pokupite hranu i dajte je starcu. Isto učinite sa vodom. Sada upitajte starca (ask old man) i on će vam dati magični ašov (spade). Otvorite vrata i krenite desno. Stanite kod prozora i prokopajte tunel (dig ground). Pojavićete se u sobi sa dve stražare. Brzo bežite dole iz sobe da vas ne bi ubili a zatim još dve ekrane dole pa desno. Tu otkucajte take sword ali bez pritiska na <RETURN>. Krenite dole i čim uđete u sentry pritisnite <RETURN>. Dobićete mač. Pritiskom na dugme džojstika oslobodite se stražara i nastavite dole. Uzmite zlatnik i popnite se levo uz stepenice. Ubijte stražare i idite u inter sanctum. Tu pokupite potion, gold i scrool. Idite gore pa levo. Sada popijte potion i brzo bežite levo jer će se pojaviti čudovište. Zatim pođite u kuhinju (uz put u cortyard east uzmite zlatnik) i pokupite fat i gold. Idite dve sobe levo u scullery. Tu upotrebite magiju (spell caspar) i otvoriće se vrata. Idite dole, uzmite ašov (spade) i zlatnik pa krenite u maids bedroom. Tu dajte sve zlatnike koje ste sakupili (trebalo bi da ih je pet ali ne smeta ako ih je manje) i uzmite medaljon (locket). Sada idite u dungeon passage i kopajte (dig ground). Ako ne nađete niste u prvoj sobi, probajte u ostalim sobama jer se dungeon passage proteže kroz pet prostorija. Kad nađete pitch (to će vam saopštiti dungeon master) krenite u kings quarters. Stanite na vrata u podu i otvorite ih (open trapdoor).

U sobi levo od vas je zmaj na koga treba baciti pitch, fat i locket. Najbolje će biti ako postupite slično kao kada ste uzimali mač. Znači otkucajte throw fat, zatim uđite unutra, pritisnite <RETURN> i brzo izađite. Na isti način bacite i locket i pitch i čeka vas poruka:

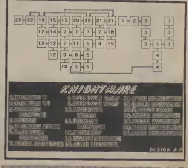
„Congratulations you have earned your spurs as a knight!"

Da biste završili igru potrebno je proći kroz neke prostorije u kojima se nalazi čudovište koje će vas pustiti da prođete samo ako tačno odgovorite na tri postavljena pitanja. Pošto su neka od tih pitanja prilično teška (da li znate ko je bio producent Bitlsa?) evo i odgovora.

4 FALSE TRUE FALSE
9 NOOPHYEXL AT Y
11 FALSE TRUE FALSE
15 DOUGLAS ADAMS DIAMOND BEOWULF
20 GREAT EXPECTATIONS HUMAN PANCREAS GEORGE MARTIN
21 EXCALIBUR, THE BLACK DEATH HERACLES

U prostorijama 12 i 18 moraćete da rešite malo teže probleme. U scullery ćete između četiri kvadrata morati da pronađete tri koji se rotiranjem mogu postaviti tako da imaju isti raspored šara. Stanite kod četvrtog i pritisnite pucanje. U inter sanctum u između pet kvadrata nađite dve pare sa suprotno raspoređenim šarama. Stanite kod petog (koji je višak) i pritisnite pucanje. Preporučujem vam da snimite poziciju pre nego što uđete u neku od ovih prostorija. ■

Dušan BAJIĆ





Ptičica koju vidite potiče iz pisma Srđana Kovačevića, našeg čitaoca iz Osijeka Cela redakcija (pogotovo ženski deo) je bila oduševljena crtežom pa smo odlučili da ga prikažemo i našim najdražim čitaocima

A šta da radim ...

Uređuje Nenad VASOVIĆ

Srđan je u svom pismu postao odgovor za igru **LICENCE TO KILL Draganu Stankoviću** Na petom nivou upravljaš avionom koji je povezan sa nišanom Taj nišan treba postaviti na zadnji deo prikolice kamiona i pritisnuti fire Postupak ponavljati dok Bond ne padne sa aviona na kamion (kod nas se kaže Sa konja na magarca") Tad je kamion pod tvojom kontrolom. Njime treba da uništavaš ostala vozila koja se pojavljuju

Fantastic Four je beogradska ekipa dobro poznata čitaocima Evo šta oni imaju da kažu za C-64 **TOUGH GUYS** počni igru samo s jednim likom (prethodno uključi oba džojstika) Kad pogineš upotrebi drugi džojstik i nastavićeš tamo gde je poginuo prvi igrač **MAD MIX** pilule na trećem nivou moraš prvo pregaziti bagerom ostaviti bager i tek onda pokupiti pilule **JOE NEBRASKA,** u toku igre pritisni istovremeno „space" „M" „" i <SHIFT> sa desne strane i dobićeš bezbroj života **SOLDIER,** dinamit postavljaš tako što pritisneš <CTRL> a potom fire **GARY LINEKER HOT SHOT,** ukoliko vodiš i kompjuter počne da sustiže rezultat nateraj ga da izbaci loptu u aut gol aut ili korner i nemoj izvoditi loptu jer vreme teče i dok je lopta van terena **NEW ZEALAND STORY,** čudovište na kraju igre treba da pogodiš u usta 30 tak puta da bi ga uništio **PRO SKI SIMULATOR,** dužim pritiskom fire' zauzećeš tzv spust položaj Tako ćeš mnogo lakše savladati velike strmine **LICENCE TO KILL,** na četvrtom nivou (na vodi) moraš najpre pogoditi hidroavion (zakačiti se za njega) i zatim ući u njega (pomeranjem džojstika prema avionu – nagore) Toliko o Commodoreu ali pažljivi čitaoci znaju da Fantastic Four deli savete i za Spectrum Pa evo ih **TRIVIAL PURSUIT,** uvek odgovaraj potvrdno **JOE BLADE II,** za prelazak na sledeći nivo potrebno je doći do grbavca u mantilu On će ti dati slagalicu i ako je dobro složiš ideš na sledeći nivo **HIGH FRONTIER,** napravi što više satelita druge vrste sleva Potrebno je skupiti 180 satelita i nijedna ruska raketa neće probiti taj bedem. **STOLE ONE MILLION,** crveno-bele kase jedine imaju novac ali nemoj ih obijati pre nego što onesposobiš alarm Obavezno zatvori vrata za sobom i nemoj često prolaziti pored prozora jer te neko može primetiti **JOHNNY REB II,** ako si Janki na početku izaberi opciju da sam praviš teren Kućice postavi duž cele reke sem ispred mosta Pošto niko osim pešaka ne može preći preko njih ceta južnjačka armija će ti doći na most gde ćeš je lako uništiti **MICROPROSE SOCCER,** kad ti golman krene u susret izađi van terena tušetaj se u gol sa spoljašnje strane Gol će ti se priznati kao regularan.

Ratko Mileta iz Zagreba je jedan od naših najvernijih čitalaca i iscrpnih savetodavaca Tako je i ovog puta, sa igrom NEUROMANCER Prvo nekoliko šifri

Firma	Link	1 LV	2 LV
Bank Gemeinschaft	bankgemein	eintritt	verboten
Musabori industry	musaborind	subaru	
Tozoku imports	yakuza	yak	
Bank Zurich	bozobank		
Chiba justice	justice		
Eastern seaboard	easteaboi	longisland	
Hosaka corp	hosakacorp	biosoft	fungeki
Gentleman loser	loser	wilson	

Većina navedenih kodova radi samo s Comlink 5.0 i 6.0 Comlink 5.0 nabavljaš tako sto se povežeš s Eastern seaboard a Comlink 6.0 povezivanjem sa Tozoku imports Ako se povežeš sa Hosaka corporation na drugom nivou izmeni bilo koje ime u svoje plus svoj ID Tako ćeš svakog meseca primati platu od otprilike 20.000$ Ako Comlink 6.0 prodaš „Fuji"-u, dobićeš za njega 7500$ Na prvi nivo „Bank Zurich" i „Chiba justice" prodires pomoću Sequencera 1.0" U „Asano comp" – upitaj vlasnika sledeća pitanja

Why does Crazy Edo call you a pig?"

You dont like Edo do you? I am pretty good at noticing these things"

„Edo is a gnats eyeball! He should be kicked in the bone with a steel boot.

Asano će ti znatno sniziti cene svojih kompjutera. Najjeftiniji kompjuter kojim je moguće ući u Cyberspace je Katana U Cyberspace u u baze podataka ulaziš tako sto prideš velikim kuglama Kada priđeš bazi pred tobom će se pojaviti lista ta kugla samo ovog puta okružena štitom Ratku još nije uspelo da probije taj štit pa mu je potrebna pomoć Takođe ga zanima kako proći Vorm hole u **SPACE ROUGE**? Kako u igri **LASER SQUAD** uništiti armoury droid" a u misiji „Laser platoon"? Kada se u **IRON LORD**-u može ući u kockarnicu u gradu (kompjuter stalno odgovara da je puna)?

Goran Popović iz Kule šalje neke cake za Amigu **BATMAN (THE MOVIE),** u uvodnom ekranu gde su prikazane slike Batmana i Džokera otkucaj sledeću reč i imaćeš bezbroj života JAM **MMMM BEAST,** energija u se neće smanjivati ako a uvodnoj sceni kad se pojavi glavni lik iza natpisa BEAST pritisneš „fire" na džojstiku i levo dugme miša (istovremeno) i drziš tako dok ti kompjuter ne zatraži drugu disketu. Pitanje za igru **SIDE ARMS,** da li postoji i kako se aktivira opcija za dva igrača?

Dejan Dojčinović iz Pančeva će odgovoriti Igoru Pinteriću za **TEST DRIVE II**. Kad dođeš do benzinske pumpe zaustavi auto između dve linije što bliže pumpi Tada će kompjuter da ti da osnovne podatke o prethodnoj vožnji Sve ovo važi samo ako imaš disketnu verziju Dejan ima pitanje vezano za istu igru ali za PC Kako da promeni scenario?

Boris Kuljiš iz Splita malo cakuta sa svojim kolegama koji su zapali kod pojedinih igara **STANLIO & OLIO (Draganu Stankoviću),** mapu ćeš naći u kućici na početku igre U bar ćeš ući tako što staneš ispred vrata i povučeš džojstik nagore Ulazak je malo teži jer treba precizno pogoditi mesto na vratima Cilj igre je da izgađaš protivnika pitama SHO-



OT'EM UP CONSTRUCTION KIT (Tvrtku Vireviću), na žalost imaš neispravnu verziju.

Nebojša Lukić iz Odžaka "vrani **Ja sam načetnik**", ima želju da ga i dalje tako potpisujemo. Dopalo se čoveku. Još u svom pismu smatra da se Lukić Stanislav ljevac previše peni. Nije on nikakav car već zaljubljenik u igre kao i ja. Da podsetimo početnik - ima **Atari** i svi njegovi prilozi su vezani za taj kompjuter. **BMX SIMULATOR** šestu stazu može da pređe samo zeleni takmičar sa žutom kacigom pa je najbolje njega izabrati. **RUGBY LEAGUE BOSS**, najbolje je na početku prodati sve igrače i kupiti novu trinaestoricu sa rejtingom 5. Ako neki igrač nije u formi treba ga odmoriti 2-3 utakmice. Posle toga biće kao nov. Evo sad i nekoliko pitanja: **AFRICAN RAIDERS** zašto se ne može uvek postignuti maksimalna brzina? Kako se startuje **ZANY GOLF**? **VOLEYBALL SIMULATOR**, kako se upravlja igračima? **PINK PANTHER**, kako šetati gazdu? **POWERDROME** može li se i kako upravljati džojstikom? **JOE BLADE** šta se radi kad nestane municije? **TNT** posle upisa mora da se resetuje kompjuter da bi se počelo igralo. Može li se ovo izbeći? Kako da četiri igrača igraju **LEATHERNECK**?

Miodrag Kandić iz Mostara i odgovor **Danielu Fočić** o **BATMAN 2**. Potrebno je pronaći i pokupiti novac i stići do džekpota. Tu koristi novac sve dok se dobiješ tri ista znaka na džekpotu. Ta da dobiješ Džoker kartu. Za pronalaženje novca i džekpota koristi mapu iz Sveta igara 5. Još nešto za Daniela: kad u igri **BOUNCING BALL** pokupiš sve brojeve treba da lopticu izbaciš van lavirinta kroz rupu na vrhu ekrana.

Mirko Miljković sa Novog Beograda ima nekoliko pitanja. Da li je moguće proći četvrtu u igri **KENDO WARRIOR**? Kako u **SHINOBI 2** proći velikog čoveka koji iz ruke izbacuje vatru? Kako u **SHINOBI 4** proći samuraja?

Opet se javio i "Ja odnosno" Dejan Đurđević sa Novog Beograda. Za ovaj put on ima sledeća tri pitanja: **SCOOBY DOO** kako doći do članova družine kad nigde nema merdevina? **IO**, kako uništiti gmaza na kraju prvog nivoa? Šta je cilj igre **WAR CARS**?

Viktor Ignjatović je poslao kompletan spisak upotrebljivih tastera za igru **GUNSHIP**, na Commodore 64. što je veoma ljubazno od njega.

Z - karta
1 - levi motor (on/off)
2 - desni motor (on/off)
3 - propeler (priključivanje za motore/odvajanje od motora)
4 - AIM 9L Sidewinder (rakete vazduh vazduh)
5 - 2.75 FFAR (lake rakete vazduh zemlja bez tragača)
6 - AGM 114A Hellfire (teške rakete vazduh zemlja sa tragačem)
7 - 30mm Cannon (30 milimetarski mitraljez)
9 - bacanje „Chaff" a (upotrebiti kada „R" na ekranu pocrveni – neprijatelj te ima na svom radaru)
0 - uključivanje „Radar Jammer" a (uređaj koji remeti neprijateljski radar)
+ - uključivanje „IC Jammer" a (uređaj koji remeti tragač rakete koje te prati)
– - bacanje „Flare" a (upotrebiti kada „I" na ekranu pocrveni – neprijateljska raketa se usmerila na tebe)
£ - pogled pravo
<CLR/HOME> - pogled ulevo
<INST/DEL> - pogled udesno
← - ubrzavanje vremena (funkcioniše samo kod karte)
<RUN/STOP> - pauza
<COMMODORE TASTER> - provera municije i benzina
levi <SHIFT> - promena cilja na srednjem ekranu
space - kontrola srednjeg ekrana
desni <SHIFT> - promena cilja na srednjem ekranu
levi <CRSR> - rotiranje ulevo (samo u ravnotežnom položaju)
desni <CRSR> - rotiranje udesno (samo u ravnotežnom položaju)
<RETURN> - zaustavljanje rotiranja
<RESTORE> + (brojevi 4-0) - oslobađanje oružja
<RUN/STOP> + <RESTORE> - prekid misije
f1 - brzo gore
f3 - sporo gore
f5 - sporo dole
f7 - brzo dole

Viktor je poslao i odgovor **Dariju Susnju** za **BATTLE CHESS**. Dužina razmišljanja se podešava zajedno sa jačinom samog kompjutera. I to tako što jači kompjuter duže razmišlja (treći nivo je još i podnošljiv ali kasniji...).

Zoran Strajin sa Novog Sada ima pitanje za jednu staru igru, to je **MONTY ON THE RUN**. Za normalno odvijanje igre potrebno je na početku izabrati 5 predmeta. Zoki zna za 3 predmeta: pasoš, konopac i gas maska. Koja su preostala dva?

U ovom izdanju rubrike „A ŠTA DA RADIM" pripremili smo sažeto objašnjenje igre **STAR TREK** koje nam je poslao **Aleksandar Jovanović**. Osim što je priložio ovo uputstvo Aleksandar je naglasio da je i završio igru. U tom slučaju zamolićemo ga da sa pažnjom prati sva pitanja koja će nesumnjivo i dalje pristizati u našu redakciju po pitanju Zvezdanih staza. Očekujemo od Aleksandra da pruži odgovore na sva ta pitanja, a za nagradu ćemo mu pokloniti Kinderjaje. Može na oko, a može i na ruke.

Pored toga imamo i inventar predmeta u igri poklon **Predraga Vujina**, koji predstavlja dodatnu olakšicu. ■



Ne brinite Svet igara broj 7 već spremamo

STAR TREK

Ekran je u svom većem delu podređen sarnom toku igre, dok su u prezentalom delu ekrana smeštene slike članova posade svemirskog broda Enterprajz. Svaki od sedam likova u igri ima svoju ulogu.

1. Inženjer Skoti prilikom njegovog pozivanja (pritiskanjem pucanje kada se strelica nalazi na njegovoj slici) pojavi se količina energije potrebna za rad motora pri Warp i Impulse pogonu.

2. Navigator Sulu, njegovim pozivanjem u centralnom delu ekrana pojavljuju se tri dodatne funkcije koje lik izvršava.
   a) svetlana mapa
   b) mapa sistema
   c) brzina broda

3. Poručnik Čekov poziva se prilikom napada neprijatelja na brod. Odbrana broda vrši se u tri koraka.
   a) stanje oružja
   b) radar
   c) borba

4. Vezista Uhura, jedina žena na svom brodu, saopštava nam razne poruke, broj neprijateljskih brodova u okolini.

5. Doktor Mek Koj pokazuje zdravstveno stanje članova posade.

6. Mister Spok u toku leta obaveštava nas o planetama, zvezdanim sistemima, stanju broda (energija) a u toku borbe i o efikasnosti neprijatelja (opcija Enemy).

7. Kapetan Kirk pozivom svog lika pozirlju u igri možemo snimiti učitati staru igru a opcijom Stores saznajemo koje predmete posedujemo.

Osnovni cilj igre je ugušiti pobunu koju su započeli Klingonci. Igru možete rešiti na više načina, evo prvih šest.

1. pronaći Peace virus, upotrebiti ga na Peace bomb i Klingonci će postati miroljubivi
2. uništiti Paumiller console
3. pronaći šest vođa pobune (Rebel commander) i primorati ih na odanost
4. dati Klingoncima pogrešne naredbe, pronaći Codes file i iskoristiti ga na Klingon signals console
5. uništiti Dilithium D8 mining control console
6. shvatiti klingonskog admirala u njegovom vrhovnom stabu.

Da biste što lakše završili igru, potrebno je opremiti brod dodacima koji su povećavaju izdržljivost, vatrenu moć. Predmeti se nalaze na planetama, a planete naravno u zvezdanim sistemima. Svaki sistem ima svoje ime i koordinate (xx,yy,zz). Da biste stigli na primer na sistem Bimrek sa koordinatama 54.58.07 izaberite Sulua, odaberite zvezdanu mapu. Tačke na mapi predstavljaju sisteme. Strelicom dođite na sistem i pritisnite pucanje. Na ekranu će se pojaviti ime i koordinate sistema. Idite od jedne do druge tačke dok ne nađete na Bimrek. Zatim odaberite opciju Set course, podesite brzinu broda (Warp) i posle izvesnog vremena naći ćete se u željenom sistemu.

Došli smo do toga kako izabrati planetu u datom sistemu. Strelicom pozovite mapu sistema, zatim strelicu postavite na željenu planetu i pritisnite pucanje. Pozovite Spoka koji će vam reći kog je tipa planeta. Tipovi planeta su sledeći:

„Energy rafinery" – sletanjem na nju obnavljate impulse energiju
„Repair drone back" – obnavljate energiju broda
„Dilithium mining" – obnavljate Warp-energiju
„Archives complex" – dobijate razne informacije preko Uhure
„Communications beacon" – dobijate informaciju o broju neprijateljskih brodova na razdaljini do 6½ ly
„Weapons dump" – obnavljate naoružanje
„Catastrophe pods" – izbegavajte ove planete!
„Life supporting" – na njima se nalaze predmeti
„Orbital Discontinuum" – prebacuje vas u drugi sistem

Ostali tipovi planeta nisu bitni za igru.

Energiju, naoružanje itd. možete obnavljati samo na planetama i sistemima koji pripadaju federaciji.

Kada je izabrana planeta tipa „Life supporting" tada aktivirajte opciju 'Confirm', podesite brzinu i ste vas na planeti. Da biste pokupili predmet(e) morate se teleportovati sa broda na planetu. To se postiže odabiranjem opcije 'Transporter' kod kapetana Kirka. Sada se na ekranu pojavljuju slike teleportovanog lika i poruke tipa Move forward ili Way ahead blocked. U prvom slučaju slobodno prođite, a u drugom morate uklonti ili naći predmet koji se pojavio na ekranu. Svaki od likova će vam predložiti kako da uklonite prepreku, a vi izaberite onim koji vam se čini najprihvatljivijim. Likovi vam predlažu sledeće:

Skoti – 'Dismantle mechanism'
Sulu – 'Fire phaser at it'
Čekov – 'Use physical force'
Uhura – 'Beam signals at it'
Mek Koj – 'Walk towards it' (ova retka pali!)
Spok – decode control logic
Kirk – Search for hidden switch

Može se desiti da se prepreku ukloni, da povredi lik koji je predložio rešenje ili sve likove, a možda se neće dogoditi ništa. Za predmete koje možete uzeti likovi vam predlažu sledeće akcije: 'Take it', 'Beam it up' i 'Analyze it'. Izaberite 'Beam it up', posle će time predmet biti prenesen na brod i ugrađen (AKO JE TO MOGUĆE). Na brod se vraćate odabiranjem bilo koje opcije sa strane ekrana.

Vrlo je verovatno da će vam neki od likova predložiti da upotrebite neki predmet (Use + ime predmeta). Vratite se na brod i u opciji za teleportaciju izaberite Storage. Kada se na ekranu pojavi predmet koji želite da upotrebite, dovedite strelicu do lika kojem želite da date predmet i pritisnite pucanje. Kada budete teleportovali tog člana posade na planetu on će upotrebiti taj predmet. To je i način da se uklanjaju prepreke, što je i jedan od ciljeva igre.

Nakon stotinak ispitanih planeta i tri sata igranja završio sam igru. Na ekranu se pojavio tekst:

CAPTAIN'S LOG
THIS MISSION OF THE
STARSHIP ENTERPRISE
HAS BEEN SUCCESFUL AND
WE HAVE THWARTED THE
KLINGON CONSPIRACY
THE STARFLEET MUTINU IS
OVER.
THE KLEIN SPHERE
HAS BEEN DISSOL VED AND
WE CAN RETURN HOME

Aleksandar JOVANOVIĆ



INVENTAR PREDMETA

EMITTERS

1) Syncron emitters – koristimo ih protiv Janiter robota. Dobro bi bilo da na početku igre nabavite neke jer jedan pogrešan potez i prolaz je zauvek zatvoren. Koristi ga bilo koji lik.

2) Cyclex emitters – koristimo ih za deaktiviranje Synapse bomba. Veoma koristan predmet.

3) Lagos emitters – Ovaj predmet je od velike koristi jer kada je na Enterprajzu prilazeći neprijateljski brodovi postaju lejalni.

4) Sama emitters – NABAVITE! Bez njega nećete moći da dođete do pojedinih Rebel Comandera. Inače služi za uništavanje Klingon Imperial Guards i Romulan Centuriona. Ključni predmet u igri.

5) Chaf emitters – ovaj predmet kada je na našem brodu smanjuje oštećenje. Nije neophodan.

Emitters su predmeti veoma široke primene. Svakako ih nabavite.

GUNS

1) Lepton gun – Ovom puškom uništavamo Beam Generator. Ništa posebno.

2) Tachyon gun – Uzmite ih. Služe za razbijanje Blast Doora.

3) Helix gun – Protiv Robot Door.

Guns (& Roses) baš u ovoj igri nisu od velike koristi.

CRYSTALS

1) Čerenkov crystal – Koristi se za dubi red Warp motora. Bilo bi zgodno da ga imate. Sam se instalira.

2) Zarium crystal – Opremlja vašu posadu duplom brzinom, nabavite ga. Takođe se sam instalira.

3) Quason crystal – Služi nam za uništavanje bombi. Dobar predmet.

Kristali se u priličnoj meri koriste u igri. Uzmite ih, nećete zažaliti.

DEVICES

1) P a i device – Kada je ovaj aparat na brodu Klingonci vas neće moći videti. Sami procenite značaj ovog predmeta.

2) ZMX device – Služi za čitanje banke podataka. Super

3) Bot shut device – Kada imamo ovu stvar na brodu oružje se troši znatno sporije. Dobra stvarčica.

Devices nam mogu veoma poslužiti u igri.

CANISTERS

1) Psychogen i Beux canisters. Prvi služi za hvatanje rebel comandera, a drugi za stvaranje vrata. KORISNO!

OSTALO

1) Data bank – Baza podataka.

2) Romulan code book – Vaźan predmet. Tajne šifre romulanske vojske. Možete ga naći na Dakosk II.

3) Peace virus ampoule – KLJUČNI PREDMET. Naći ćete ga na Tenaku, a služi kada se pravilno iskoristi za pretvaranje Klingonaca u mirne i pokorne narode.

Predrag VUJIN

THUNDERBIRDS



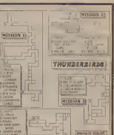
Još jedna igra rađena po motivima crtanog filma. Zabrinuti velikom popularnošću superjunaka tipa Indijane Džons i Betmena članovi internacionalnog spasilačkog tima Thunderbirds odlučili su da izvedu nekoliko herojskih podviga i povrate staru slavu. Igra se sastoji iz četiri posebna programa (misije) i u svakoj od njih upravljate sa po dva člana tima. Velika mana igre su komande. Upravljanje je moguće samo preko tastature i to:

Z X P L – za kretanje
<ENTER> za upotrebu predmeta
1 2 – za biranje predmeta i „space" – za promenu junaka.

Mission 1 Mine Rescue

Posle rudarske nesreće član „Thunderbirds"-a Virdžil ostao je zarobljen duboko unutar rudnika. Njegovi verni drugovi Alan i Brejns su tu da ga oslobode pre konačne katastrofe. Upravljate i Alanom i Brejnsom. Na početku od predmeta odaberete pištolj za podmazivanje lampu za Alana i drugu lampu za Brejnsa. Kad ste to uradili kao Brejns pokupite francuski ključ i čekić. Morate biti veoma brzi jer voda polako prodire u rudnik. Sada idite do lifta korpe i popravite je čekićem. Idete korpom skroz gore ali ne zaboravite da uz put pokupite detonator. Na vrhu skrenite desno i zavrnite ventil francuskim ključem. Zaustavili ste vodu! Sad se vratite do mesta na kojem ste ostavili lampu pa se sa lampom i detonatorom uputite do prostorije zatrpane kamenjem. Tu ostavite detonator i idite po žici. Sada se vratite po detonator pa dotaknite kamenje. Automatski ćete otići u susednu prostoriju aktivirati detonator et viola – put je slobodan!

Nastavite putem dok ne stignete do čoveka koji vam maše. To je Virdžil koji se nalazi u prikolici zaglavljenoj u živom blatu. Prebacite se na Alana. Sa njim idite do merdevina pokupite ih pa desno. Kod živog blata koje se nalazi na sredini prostorije aktivirajte merdevine i premostite blato. Sada se prvo vratite po predmet koji ste odbacili kada ste uzimali merdevine pa tek onda pređite blato. Idite desno do merdevina pa nadole kad god budete mogli. Tu negde naći ćete prikolicu. Podmažite je pištoljem pa ćete je lako odgurati do novog blata. Idite skroz desno, pokupite bušilicu idite skroz levo pa se liftom spustite dole. Tu negde pokupite kabl pa idite do metalnog zida. Probušite ga bušilicom! Sada levo do Virdžila i Brejnsa. Automatski ćete se popeti na Virdžilovu prikolicu i pomoću nje izaći iz rudnika. Ali tu nije kraj. Kao Brejns idite po lampu pa se onda vratite na start. Time ste okončali prvu misiju i dobili šifru za nastavak – „FABSUBMA". Međutim, šifra je pogrešna. Prava šifra glasi „ANDERSON" i predstavlja prezime autora igre. Što reče naš narod „Svaku svoju ljubim".



Mission 2 Sub Crash

Zli Lojds je rešio da uništi svoju nuklearnu podmornicu i pokupi masnu odštetu. Vaš zadatak je naravno da spasete podmornicu ostavljenu na milost i nemilost morskih struja. Upravljate Alanom i Gordonom. Za Alana odaberite bocu sa kiseonikom i sprej protiv ajkula a za Gordona pilule protiv radijacije. Kao Gordon upotrebi pilule pa kao Alan idite sprat niže spustite se u poplavljeni deo podmornice. Idite još jedan sprat niže i stanite na sredini prostorije. Izaći ćete iz van podmornice. Idite desno ubijte ajkulu sprejom i skroz levo pokupite žutu propusnicu. Sada se vratite u podmornicu pa pomoću poluge ispraznite sve prostorije napunjene vodom. Sledeća propusnica se nalazi na spratu iznad starta kod kapetana podmornice. Kada ste pokupili obe propusnice idite do sobe obeležena sa K. Kod prvog automata upotrebljavate plavu a kod drugog žutu propusnicu. Sada je jedino ostalo da se vratite na start. Šifra za treći deo je „STINGRAY".

Mission 3 Bank Job

Važni tajni dokumenti dopali su u neprijateljske ruke. Zadatak ledi Penelope i njenog vernog šofera Parkera je da te papire ukradu iz dobro čuvane Londonske banke. Papiri se nalaze u sefu koga otvaraju četiri ključa. Za ledi Penelopu odaberite sprej za kosu a za Parkera miša na navijanje i stetoskop. Kao Penelopa krenite desno i sprejom uspavajte saketog čuvara. Popnite se u banku i idite do prvog lifta i skrenite desno. Naći ćete se u sobi punoj mehh police sa fiokama. Sada se prebacite na Parkera i idite do Penelope. Kako Parker stane na određeno mesto određena fioka će se otvoriti. Pomoću Penelope ispitajte sve fioke i naći ćete prvi ključ. Kao Parker idite do drugog lifta. Lift je pokvaren pa vas može odvesti samo do jedne prostorije. U njoj se nalaze kolica. Pomerite kolica u lift i uđite u njega. Sada će lift krenuti u nove prostorije. U poslednjoj skrenite levo i naći ćete se pod velikim laserom. Pustite miša na navijanje tako da dođe do suprotnog zida i



lasar će prestati. Kao Penelopa idite do drugog lifta i krenite liftom sve do prve sobe koja ima izlaz nalevo. Tu ćete naći drugi ključ. Sada idite do druge sobe sa polugama. Kao Parker idite do sobe skroz iznad prve sobe sa polugama. Tamo ćete naći sef koji kao iskusni provalnik otvorite pomoću stetoskopa. Sada krenite skroz dole pa levo. Sada ste našli i četvrti ključ (računajući i onaj iz sefa). Poluge u prvoj sobi podesi + + – – + + a u drugoj + – + + – – (+ = GORE – = DOLE). Predstoji najlakši deo: ključevima otključajte sef i pokupite dokumenta. Šifra za četvrti deo – FIREBALL.

Mission 4 Evil Hood

Ludi kriminalac Hud u svojoj tajnoj bazi ispod prodavnice igračaka konstruiše termonuklearni projektil od 60 megatona kojim namerava da ucenı svet. To nije sve! Nabavio je i tajni film koji otkriva identiteta svih „Thunderbirds". Skot i Virdžil ga moraju zaustaviti pre nego što bude kasno. Za Skota odaberite superlak i nećkare za ajnce a za Virdžila pištolj. Na početku ostavite sve predmete, pokupite ključ od automatskog klavira, skrenite levo, pomerite prvu komandu i iz lampe će ispasti note. Pokupite ih, idite do klavira, otključajte ga i startujte pomoću nota. Klavir će početi da svira! Sada brzo pokupite odbačene predmete pa sa Skotom i Virdžilom dođite do klavira koji će početi lagano da tone u zemlju. Naći ćete se u podzemnom skloništu zlog Huda. Ubrzo će dojuriti Hudov robot. Nemojte ga likvidirati pištoljem već upotrebite lepak i robot će se zalepiti za pod. Sada idite skroz levo i pokupite minu. Kao Virdžil idite sprat niže sve dok ne dođete do laserskog zraka. Pucajte u komande na zidu dok ih sve ne uništite. Kao Skot idite do prve poluge i povucite je. Tako ste otvorili Hudova laboratorije. Proverite da li nosite narocare koje vas štite od Hudove hipnotičke moći pa idite do treće poluge, povucite je, skrenite levo i montirajte minu u otvoru na projektilu. Ostalo je jedino da pokupite tajni film i igra je gotova. Zemlja je spašena po n-ti put a Hud vam obećava osvetu! U sledećem nastavku možda. ■

Miloš HOLCLAJTNER

REMOTE CONTROL

IGROMETAR

VERZIJA C-64

% 63

REMOTE CONTROL

Ovaj naslov ima značaj samo za malobrojne građane naše zemlje koji hvataju 3 kanal TV Beograd ili nekim drugim volšebnim načinima imaju uvida u satelitski program. Reč je o popularnom američkom kvizu televizijske kuće „MTV".

Razlika između „Kviskoteke" i „Daljinskog upravljača" nije samo u tome što ovaj drugi ne vodi Oliver Mlakar (čime naravno taj kviz maksimalno gubi na zanimljivosti). Bitan faktor je u tome što je kviz produkt zemlje Amerike. Ne, nije ovo nikakva propaganda trulog kapitalizma, ili pokušaj približavanja novopazovskim idejama. Činjenice o poreklu kviza nam svedoči o njegovoj ludosti.

Ameri su blesav narod što je opštepoznata činjenica. Međutim dok je u njihovim filmovima te okolnost svedene na razumnu meru, u živom programu poput ovog kviza imamo prilike da vidimo gomilu psihodeličara na delu. Počev od voditelja koji na trenutke uspeva da bude duhovitiji od svog uobičajenog nivoa (koji je ravan i nekim saradnicima našeg lista) preko aktive pomoćnika i žirije do takmičara. Takmičari su posebna priča. Verovatno ih namamljuju reklamom u stilu „put da pronađeš sebe".

Cela ova priča je potrebna da bi oni čitaoci koji ne gledaju 3. kanal imali uvida u totalni haos u kome se odvija ovaj kviz, jer je igra suštinski veoma slična. Grafički ne tako loše realizovana, igra pruža mogućnost igranja od 1 do 3 igrača. Naravno u slučaju x<3 igrača preostale takmičare „glumi" kompjuter što ne mora uopšte da znači da će oni uvek imati tačan odgovor.

Na izboru je deset mogućih karaktera prikazanih portretima u svom najboljem (uslovno rečeno) izdanju. Posle izbora se prelazi na sam kviz. Voditelj relativno dobro nacrtan se pojavljuje u odgovarajućim etapama igre pun sarkastičnih komentara koji u slučaju igre i nisu tako loši kao u stvarnosti. Za one koji ne znaju pravila mada su izuzetno jasna, objasnićemo. Na izboru je devet pitanja, svaka grupa iz određene oblasti. Brojevi grupacija raspoređeni su simbolično oko ekrana velikog televizora, kao brojevi kanala, a u pravom kvizu takmičari imaju nazovi daljinske upravljače kojima biraju kanal. Naravno u igri stvari ne stoje tako lepo jer se koriste brojevi sa tastature ali to ne umanjuje interesantnost. Dokle god tačno odgovara na pitanje takmičar ima pravo da bira kanal, odnosno da nameće svojim konkurentima određena pitanja. Ista situacija važi i za slučaj da ni jedan od prijavljenih takmičara za određeno pitanje ne da tačan odgovor i dalje ima prvenstvo takmičar koji je poslednji odgovorio. Igrači se preko tastature prijavljuju da odgovore na pitanje, a što je najbolje kompjuter uvažava određene greške u kucanju reči. Naravno da je najbitniji faktor za igranje poznavanje engleskog jezika, ali dobro je što je uneta i ova mogućnost, koja u nekim slučajevima dobro dođe.

Što se samih pitanja tiče iz naslova kviza se može naslutiti njihov primarni karakter vezan su za televizijski program. Pošto to nije naš televizijski program, pitanja tipa „Pravi identitet Branke Kockice?" ili „Da li su voditelji TV bajta Branko Đaković i saradnik Sveta kompjutera Avram Branković jedna ista osoba?" ili „Najpopularnije odjavljivačica TV programa" nisu zastupljena. Međutim ima priličnо pojmova koji su čak i našim gledaocima poznati s obzirom da pored Hobotnice koje je italijanska naša televizije mahom prikazuje američke serije. Tako se mogu isčačkati pitanja iz „Alfa", „Porodičnih veza" (sa Majklom Džej Foksom), „Zvezdanih staza" a naravno ni sapunice nisu zaobiđene – „Dalas". U slučaju da razumete pitanje što je gotovo izvesno u nekoj od gornjih grupacije a još pogotovo ako umete i da napišete tačan odgovor vi ste srećan čovek. Naravno mnoge je više nama sasvim nepoznatih pojmove, ali to nije tako strašno jer je kompjuter glup (ili se samo pravi).

Posle svih iskorišćenih pitanja u jednom krugu jedan od takmičara napušta benište. U TV programu to je jedan od najeuforičnijih momenata. Jer dotičnom sa srećniku se dešava da izleti iz stolice, da ga povuku kroz zid u pozadinu da eksplodira. Publika besomučno urla, smeje se pri čemu najglasnije hijene dolaze do izražaja a preostalima ostaje da se bore dalje. U igri ne postoji nijedan kadar publike što i nije neophodno a gornje situacije su sasvim zadovoljavajuće prikazane i na ekranu našeg monitora.

Naše programerske snage bi mogle da naprave sličnu stvar sa Amebom Ranzanusom i njegovim „Znanjem Imanjem" jer svašta kod nas je sve ta bolje. Ako ništa drugo, bar bi bilo lakše za razumevanje. Ajd uzdravlje i gledajte Remote Control i igrajte REMOTE CONTROL. ■



Nenad VASOVIĆ

RICK DANGEROUS





Pre nekoliko meseci najavili smo ovu igru u rubrici „Bice Bi ce..." i nekoliko je stigla može mo reći da je bolja nego što smo očekivali. Arheolog i avanturista kreštri Rik Opasnik (ursuđeni Indijana Džons) doživljava udes avionom i, na svu sreću pada u neko žbunje koje mu ublažava pad. Nesrećna okolnost je što se žbunje nalazi u džungli Južne Amerike prepu noj negostoprimljivih divljaka i čovečuljaka.

Igra je rađena u JACK THE NIPPER 2 stilu, ali razlika je u tome što je za svaki prelazak u sledeću prostoriju potrebno da razmislite pre nego što nešto uradite. Prva prepreka je stena koja juri za vama. Nema vam druge nego da bežite i tek da na trećem ekranu pri padu stetu rate na bezbedno mesto. Na žalost, stena naće ubiti sva domoroce kao na početku tako da ćete morati da koristite pištolj i dinamit. Dinamit vam može koristi za ubijanje neprijatelja ali prvenstvena namena mu je da uništi prepreku tako što ćete ga postaviti pored nepoželjnog objekta i pobeći malo dalje. Posle 2-3 sekunde dinamit eksplodira i put je slobodan.

Uz put možete pokupiti i dodatne količine municije i dinamita ali nemojte se uplašiti pokretnih stena i sličnih drangulija. Svaki ekran ima svoju originalno smišljenu caku koju možete pronaći ako želite da se spasete izdrugle. ■

Aleksandar PETROVIĆ



EMANUELLE

Seks i softver dve stvari koje baš i ne idu zajedno. Francuska softverska kuća „Coktel Vision" napravila je igru EMANUELLE baziranu na istoimenom romanu.

Vlasnici monogrometskih monitora i polamegabajtnih Atarija ne moraju da brinu ova igra će raditi i na njihovim mašinama.

Radnja se dešava u Brazilu i cilj vam je da pronađete dražesnu Emanuelu i da je ubedite da pođe sa vama u Pariz. Zvuči prosto ali

Da biste izvršili zadatak ne možete jednostavno pozvati Emanuelu telefonom i zamoliti da pođe sa vama. Umesto toga, morate naći tri statue koje predstavljaju tri simbola erotizma. One će vam pomoći da podignete svoj erotski potencijal i da postanete neodoljivi.

Kada startujete igru bićete prisiljeni da gledate vetromet iznad Rija posle čega ćete slušati karnevalsku muziku. Lepo izgleda prvi možda i drugi put ali kasnije postaje samorno.

Igru počinjete na brdu iznad Rija. Možete se kretati po raznim lokacijama i to tako što ćete kliknuti mišem na neku od njih. Najbitnije mesta su hotel plaže kasino i siromašnije četvrt grada. Na svakoj lokaciji možete razgovarati sa likovima tako što ćete kliknuti mišem na njih. Imate već spremna tri moguća odgovora tako da ne morate kucati tekst.



Kada se prvi put sretnete sa mladom damom ne smete joj davati predloge u stilu „Let's go to do it Baby" (što bi otprilike značilo „hajde da TO obavimo na brzaka") Bilo kakvi nepristojni predlozi biće kažnjeni prestankom razgovora. Ako odaberete pravi pristup ukazaće vam se prilike da proverite izdržljivost kreveta u hotelskoj sobi.

Imaćete, takođe mogućnost da isprobate svoje borilačke sposobnosti protiv stanovnika siromašnog kvarta. Najbolji način za pobedu jeste da protivniku pokažete da pogleda „nešto gore" i da ga ne kvarnjaka srodite. To će vam brzo dosaditi jer nemate baš neki izbor udaraca.

Ako želite više uspeha kod žene (ili možda kod devojke) u stvarnosti, možda je ovo dobra prilika da razradite taktiku uz pomoć svog računara. ■

Branko JEKOVIĆ



Snažna svetlost reflektora zaslepljuje vam oči. Dok nepomično ležite na operacionom stolu oko vas užurbano trče doktori i medicinske sestre. Na monitoru ispred pratite otkucaje svoga srca, zatim osećate kako polako tonete i propadate sve dublje i dublje i dublje. Zatim blesak i – to je poslednje čega se sećate.

Ne, to nije početak knjige „Sve što ste oduvek hteli da znate o operacijama, a niste smeli da pitate", već uvod u igru WEIRD DREAMS u slobodnom prevodu „Uvrnuti snovi" firme Rainbird. Autori igre su lukavo smislili ovu špicu kako bi mogli da opravdaju zaista uvrnute i fantastične predele kroz koje prolazite tokom igre. Cilj igre je proći kroz sve košmare i snove koji vam se dešavaju tokom operacije i preživeti samu operaciju.

Posle zanimljive uvodne špice počinju vaši uvrnuti snovi. U bolesničkoj pidžami u kojoj ste bili na operacionom stolu upadate u mikser za pravljenje šećerne vune (stalni posetioci sajma znaće o čemu je reč) koji je ogromnih razmera. Dok naokolo lete komadi šećera, štap na koji se namotava vuna nemilosrdno vas proganja. Trudite se da se nađete na putanji komada šećera koji je lepljiv i ostaće prilepljen na vašu pidžamu ali i izbegavajte štap. Kada sakupite dovoljno šećera (4-5 komada) skočite nagore u trenutku dok vam štap ide u susret i ostaćete zalepljeni na šećernoj vuni. Štap veoma često menja pravac kretanja tako da sve to nije nimalo lako. Vodite računa o dve stvari: prvo, šećer nije dovoljno lepljiv pa ćete prilikom svakog neuspešnog skoka izgubiti par komada i drugo, nemojte skakati na štap ukoliko se šećerna pena previše namota.

Posle uspešne egzibicije našli ste se na nekom vašaru. U pozadini vidite razne vrteške, cirkuske šatre, vračarina kola, do vaših ušiju dopire veoma lepa muzika. Međutim nećete imati previše vremena za razgledanje i uživanje jer će vas snaći nevolja. Polako ali sigurno prema vama klizi najveća osa koju ste ikada videli. Ne paničite, već joj ostavite par šećera, koji su ostali zalepljeni na vama iz prethodnog sna. Kod svakog komada ona će zastati, ispustiti predmet koji nosi i natenane pojesti šećer što vam ostavlja dovoljno vremena da pobegnete. Ukoliko vas savlada znatiželja i pokušate da oduzmete osi predmet koji ispušta dok jede videćete i najveću zaoku. Iz zvučnika na vašem monitoru dopreće užasan krik a vašem junaku glava će nateći i eksplodirati. Ponovo ćete se naći u operacionoj sali ali ovoga puta crta koja pokazuje rad vašega srca biće ravna. Međutim tu je vrsan tim lekara koji će uspeti da vas oživi (i ponovo uspava). Vaši snovi ponovo će početi da teku.

Ovoga puta nalazite se u sobi sa iskrivljenim ogledalima. Probajte da prođete kroz neko od njih. Ukoliko prođete kroz ogledalo koje se nalazi nasuprot vas opet ćete se susresti sa mikserom i šećernom penom, a kasnije i sa osom. Ukoliko prođete nadesno doći ćete u, naizgled idiličan park. Prolazite mirno pored većeg buketa lala, koji samo izgleda vrlo miroljubivo. Ali samo izgleda. Kada zakoračite dovoljno blizu lala će vam pokazati svoje lepe i bele zube i trudiće se da vam ih zarije što dublje. I opet isto. Jauk, operaciona sala, gubite jedan od svojih dragocenih šest života pa opet nazad. Ovoga puta sagnite se i uzmite neki od prutova koji leže unaokolo po parku i upustite se u nemilosrdan boj sa gomilom pobesnelih lala. Morate biti veoma brzi jer posle određenog vremena pojavljuje se kosilica koja će od vas za kratko vreme napraviti pseću hranu.

Ukoliko uspete da pobedite suočićete se sa devojčicom koja hoće da se igra. Ovoga puta ne dajte se prevariti tako lako i stojte na pristojnom odstojanju. Devojčica vam baca loptu da se poigrate. Pažljivo je gledate dok lopta skakuće prema vama. Nešto je tu sumnjivo. Pokušavate da se sklonite, ali već je kasno. Lopta počinje da vas proždire i kada završi svoj posao podrignuće u slast. Sledeći put pokušajte da uhvatite loptu tako što ćete se sagnuti i baciti je daleko. Probate da prođete pored devojčice ali ona iza leđa vadi nož veličine onog iz „Petka 13" i šalje vas nazad u operacionu salu, ovoga puta sa razlogom. Pošto vam je dosadilo da se igrate sa lalama i devojčicama, odlučujete da se vratite u sobu sa ogledalima i probate da idete nadesno jednu stranu na koju još niste išli.

Predeli koje sanjate se menjaju i nalazite se u pustinji. Iznad vaše glave plovi ja-



te riba. Ne obazirete se jer ste navikli na sve i svašta. Nastavljate sa pohodom i nalazite se oči u oči sa neobičnom kreaturom koja je neka mešavina Sfinge, kengura i žabe. Veštim pokretom glave kreatura vas pogađa i opet vas šalje u operacionu salu. Sledeći put probate da uhvatite neku od riba koje vam plivaju iznad glave da bi vam poslužila kao odbrambeno sredstvo. Ukoliko izgubite i poslednji život i vratite se u operacionu salu, crta otkucaja vašeg srca biće ravna, a doktori i pored ogromnog truda da vas ponovo ožive konstatovaće sa žaljenjem, da operacija nije uspela. Ove verovatno nisu svi snovi i iskušenja koja vas čekaju, ali je za prelazak na njih potrebno rešenje prethodnih snova, koje autor ovog teksta i posle tronedeljnog igranja nije uspeo da reši.

Igra je tehnički izvanredno urađena, sa puno sitnih detalja i sa odličnom muzičkom podlogom koja varira zavisno od ambijenta. Potpuno se razlikuje od, do sada, već viđenih i pomalo dosadnih igara, i potrebno je dosta mašte i, ne baš zdrave, logike da se reši.

I za sam kraj nekoliko saveta: ukoliko u pustinji odlučite da idete desno znajte da je to pogrešan korak pošto nema kraja. Ukoliko idete nalevo potrebno je da se probijete bar 4-5 ekrana ne biste li nešto uradili (izgleda da se tamo krije još neka prostorija). Kada dođete do ose ostavite samo jedan komad šećera pred nju i sačekajte da pojede. Tada pređite na levi ekran i tu ostavite ostale. Osa će poći za vama i početi da guta šećer. Idite do ulaza u sobu sa ogledalima i uzmite mrežu za ubijanje insekata. U trenutku kada osa ispusti predmet udarite je svom snagom i probajte da je izgurate van ekrana. Tada uzmite predmet koji će odleteti nagore i potrčite prema izlazu jer će osa naglo da ubrza. U sobi sa devojčicom nemojte hvatati loptu više od dva puta jer će vas pojesti bez obzira da li se sagnuli ili ne. ■

Darko WOLF



DOGS OF WAR



Ako ste pomislili da ćete i ovaj put biti u ulozi dobrotvoritelja koji spasava svet grdno ste se prevarili. Sada ste krvoločni plaćenik za koga je ljudski život roba koja ima svoju cenu. U akciju ne polazite iz patriotskih ili iz ljudskih razloga, vaš jedini pokretač je novac (isključivo dolari, nikakve novokonvertibilne valute ne dolaze u obzir). Ukupno imate 12 misija i svaka je u drugom delu sveta.

Na primer, u Kanadi treba da ubijete nacističkog ratnog zločinca i za to će vam biti plaćeno 7000 dolara. Ili recimo, ucveljeni otac plaća vam 15000 dolara da uklonite šefa narko-mafije koji je kriv za smrt njegovog sina. Zabrinuti mladić daje vam skromnih 12000 da promađete i oslobodite njegovu devojku. Stari profesor koji je ceo život proveo u džungli istražujući stare kulture nudi vam poslednjih 5000 dolara da mu vratite dragocenu statuetu iz doba Inka.

Naravno, pošto vas nije sramota da uzmete novac, polazite u akciju a svoju uslugu naplaćujete unapred kako biste mogli da kupite odgovarajuće oružje i uspešno završite misiju.

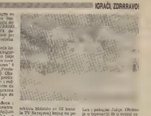


Upozorenje za Atarijevce: u igru su ubačeni POKE-ovi za beskonačan broj života i za detekciju dodira sprajtova. OBAVEZNO ih uključite tasterom F4 (detekciju dodira sprajtova) jer inače nećete moći da oslobađate likove!

Imaćete onoliko oružja koliko budete kupili. Najzanimljivija stvar je Mini Gun (nije jasno zašto se baš tako zove s obzirom da ima , samo' 6 cevi ako ste gledali 'Predatora' biće vam jasno). Obavezno uzmite i lanser protivtenkovskih raketa kao i ručne bombe. Ne zaboravite da kupite municiju jer prazna puška vrlo teško pristaje da puca!

Igra je odlično urađena i stari komodorovci i spektrumovci koji se sa nostalgijom sećaju COMMANDO-a, a imaju Atarija ili Amigu teško će joj odoleti. Za razliku od COMMANDO-a, DOGS OF WAR ima cilj i završetak, mnogo veći izbor naoružanja i raznovrsnije prepreke na svom putu. Razni bacači plamena, nagazne mine, tenkovi, džipovi, automatski mitraljezi bez ljudske posluge kao i još puno ranije neviđenih prepreka daju igri čar i težinu.

Branka JEKOVIĆ



MORTVILLE MANOR

Ova fantastična avantura pojavila se odavno. Mada je ideja već stara i ofucana, igra plení zanimljivošću i dobrom izradom. Preporučujem vam da previše ne čeprkate po tastaturi jer program često i bez toga blokira.

Privatni ste detektiv Džerom Lang (čovek sličan detektivu Milićiću sa III kanala TV Sarajeva) kojeg su pozvali da reši čudnu smrt svoje prijateljice Julije Defrank. Radnja se odvija u starom dvorcu jednog sela u Engleskoj koje je zbog velikih snežnih smetova odsečeno od sveta. U toku igre susreces dosta osoba od kojih saznaješ mnoge stvari u vezi sa smrću tvoje dugogodišnje prijateljice.

Leo – Julijin muž i zakoniti vlasnik imanja posle smrti svoje supruge. Njegova soba je uvek prazna i tu ga ne tražite jer je obično u podrumu gde luta istražujući nešto. Mnogo zna a malo govori, izgleda nešto krije. Budite pažljivi pa pribegnite lukavstvima i unakrsnim pitanjima mada su tad načete mnogo saznati ali vredi pokušati, možda nešto i izvučete. Zna da je u Julijinoj sobi nešto važno skriveno i ima ključ ali vama ga ne da.

Gaj – sin pokojnice. Njegova soba nikada nije prazna, jer živi zajedno sa sestrom. Malo zna a još manje govori. Voli crni humor.

Eva – Gajeva sestra koja živi u istoj sobi sa bratom da bi prikrila vezu sa Lukom koji je oženjen. Prosečno zna ali je raspoložena za razgovor. Od nje ne očekujte ništa posebno.

Pat – Julijin posinak koji je uvek bez novca, a duguje mnogima. Po slobodnoj proceni jedan od sumnjivih.

Bob – sin Julijinog brata. Pametan momak koji se pomalo čini čudnim jer po čitav dan sedi u svojoj sobi. Dobar je sa Patom i od njega možete saznati dosta stvari o događajima.

Luk – porodični prijatelj Lea i pokojne Julije. Obično je u trpezariji ili u svojoj sobi. Ljubavnica mu je Eva i od njega ćete saznati mnogo više ako ga uhvatite sa njom. Mrzak tip.

Ida – Lukova žena. Glupava i bleblelava (ili se samo pretvara). Sa njom gubite vreme.

Maks – najzagonetnija ličnost u celom dvorcu. Ostavljeno je vama da otkrijete pojedinosti. Kao i muž pokojne Julija često je u podrumu.

Sa svim osobama razgovarajte što ljubaznije jer će te sigurno saznati više. Pitajte ih o svemu što vam padne na pamet jer tako ćete najbolje saznati o svemu što bi vam moglo pomoći da razjasnite ovu misteriju. Igra je izvrsno urađena, jedino se može zameriti komplikovanom načinu upravljanja preko spuštajućih menija. Ekran igre podeljen je na četiri dela a to su glavni deo na kojem se odvija igra, displej na kojem se ispisuju poruke i tekst dijaloga koji se vodi između vas i drugih osoba, sat i prozor na kojem je upisano ime osobe koja se trenutno nalazi u blizini. Taster F9 pokazuje koliko ste već igre rešili.



Boris ZRILIĆ

IT CAME FROM THE DESERT

IGROMETAR % 93

IT CAME FROM DESERT

IDEJA / GRAFIKA / ZVUK / UTISAK

Cinemaware la reč je kroz istoriju Amiginih programa postala sinonim za savršenstvo

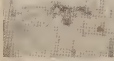
Crveni se pustinjski pesak u sumrak a kamera lagano kruži unaokolo Već vas hvata jeza. Glas komentatora počinje uz prigodnu priču. Milionima godina pustinja ja bila nepromenjena.." Zaslepljujuća svetlost para nebo i meteor udara u planinu u daljini Dak još sve odjekuje na ekranu se pojavljuje krvavoluminiscentan a bogami i radioaktivan natpis **ONO je došlo iz pustinje.**

Ispunjeni ste napetošću i blagom jezom Nalazite se u skromnoj kući naučnika entuzijaste u malom pustinjskom gradiću Neko kuca na vrata – to je stari pustinjak koji za vas traži kamenja po pustinji, dok mu društvo pravi mazge Doneo je uzorke a mazga mu je ne znamo za što užasno uznemirena „Takva je stkako je onaj meteor udario blizu jugozapadnog vulkana reče on Uzimate uzorke i ubrzo se ispostavlja da jedan od njih ima čudan sjaj Šaljete ga u laboratoriju odakle će vam rezultati stići za dva dana i tako je priča počela Dalje će vam se svašta izdogađati kada odete da ispitate slučaj obezglavljene krave doživećete bliski susret treće vrste, prilikom obilaska rudnika gde se nešto čudno dešava naići ćete na zid ćutanja Možete da sarađujete sa lokalnim listom ili mesnim šerifom ali vam niko neće biti baš od velike pomoći Banda huligana će vas presretati na prašnjavim pustinjskim putevima, nakon čega ćete usled neuspešnog vozačkog manevra završiti u bolnici ne nekoliko dana, i tako dalje i tako dalje Prosto je neverovatno koliko ćete različitih sadržaja naći u jednoj igri

Način igranja ne može biti jednostavniji u svakom trenutku imate nekoliko opcija na raspolaganju a svaki sledeći izbor često zavisi od prethodnog Imate punu slobodu kretanja u ni malo skromnom prostoru pomenutog gradića i okoline i svaka lokacija na koju stignete bar je grafički impresivna ako ne i kvalitetno animirana inače ima više animiranih sekvenci vožnja pustinjskim putem u eueret huliganima bežanje iz bolnice letenje iznajmljenim avionom nad pustinjom borba sa džinovskim mravima i ko zna koliko još neviđenih

Opšti je utisak da Cinemaware" do sada još nikad nisu imali ovako studiozno napravljen program Takođe je i hardverski najzahtevniji" sem što će vas prisiliti da mu žrtvujete 3 diskete ništa vam neće vredeti ako imate običnu Amigu sa samo 512 K. Trk u najbližu prodavnicu po memorijsko proširenja! Ako ste do sada i mogli bez 1 Mb memorije od sada će to biti gotovo nemoguće – u ovom trenutku već oko 40% igara koje stižu zahtevaju najmanje megabajt! ■

Aleksandar VELJKOVIĆ





ALTERED BEAST

Zveri su na Amigi dobile na svojoj popularnosti jer su odlična grafika i zvuk doprineli da zveri postanu stvarno zverske

Kidnapovana je ćerka starog mudraca i vrača On vas budi iz groba i naređuje da je spasite (kakav drznik!) Na raspolaganju imate ruke i noge koje u kombinaciji daju nekoliko razornih udaraca i skokove igru mogu igrati i dva igrača – vrač je znači uzbunio pola groblja zbog ćerke

Izvođenje je klasična skrolnalevo tuča. Monstrumi koji vas okružuju su stvarno maštovito napravljeni ali na žalost ne i perfektno animirani kao u SHADOW OF THE BEAST u Pomenimo samo manijakalne idiote koji glavu nose u rukama, a nož u leđima, svinje sa anagom niskog konja monstruozni gorepomenuti idioti koji se stvaraju iz nekakvih totema perverzni idiot uvučen u mantiju, privezan na visoki napon koji pušta struju iz ruku imbecilne krokodilske glave koje skeću i kao kukuljice vam se kače na glavu!

Osim raznih vrste idiota na kraju prvog nivoa očekuje vas nekakav degenerik koji se uz oblak dima pretvara u džina od desetak metara

Opisani dobroćudni stanovnici su samo sa prvog i drugog nivoa nakon čega srećete džinovske mrave i kornjače othranjene veoma kaloričnim Cornflakesom

Iako ste impresionirani arsenalom protivnika ni vi niste ništa bolji Zviždućete vi tako šumom kad, vidite ispred sebe nekakve kugle pokupite ih i ROUARGH! Pretvarate se u vukodlaka koji osim što izbacuje kugle može i da se pretvari u vatrenu strelicu i leti se mesta na mesto Priviknete se vi i na to Švrćkate dalje šumom kad opet kugle Opet ih uzmete i pretvarate se u pterodaktile koji na sve liči samo ne na vaš šarmantni lik sa početka igre

IGROMETAR % 70

ALTERED BEAST

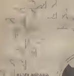
IDEJA / GRAFIKA / ZVUK / UTISAK

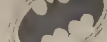
Nekoliko korisnih saveta sva lepojka ubijte udarcem dole + pucanje Skok koristite samo kada je to neophodno Od svinja bežite, ili ih odmah udarajte navedenim udarcem One koji na vas dolaze odozgo ubijajte udarcem pucanje + dole + smer Degenerika koji se pretvara, ubijte najbolje pesnicom, kada imate jači udarac (uzeli ste jednu kuglu)

Na kraju nivoa nalazi se nekakva rupa iz koje izlazi žuti snop svetlosti u stilu „Zvezdanih staza iz kog se pojavljuje glava.

Igru ALTERED BEAST je svakako pravio neko ko sve ke noći sanja košmare i kome je igranje sa Džejsonom i Fredijem kao dobar dan Ne zamerite autoru teksta koji ne spada u opisanu kategoriju ljudi na malčice preteranim emocijama u opisivanju protivnika ■

Aleksandar PETROVIĆ





BATMAN THE MOVIE

Već smo se uverili u popularnost i kvalitet filma po kome je rađena igra. Na svu sreću, igra je daleko bolja od filma, a radnja se vrti oko nekoliko najvažnijih scena iz filma. Kao što nas je Ocean već navikao, igra ima više nivoa koji su potpuno različiti po načinu izvođenja, pa će vam za uživanje u Betmenovim dogodovštinama trebati 2 diskete.

Prvi nivo vas postavlja u hemijsku fabriku. Ako ste gledali film, znate šta vam je zadatak – baciti Džeka u kazan sa kiselinom. Na raspolaganju imate betarangove i betkuke. Prvi služe za ubijanje tipova koji pucaju iz pištolja i bacaju granate, dok betkuka služi za veranje uz platforme baš kao u BIONIC COMMANDO-u. Istina, na nekim mestima možete koristiti i stepenice, ali ovako je više „Betmenovski". Uz pomoć mape na kojoj su obeleženi neprijatelji i kapi kiseline, ovaj nivo ne bi trebalo da vam zada suviše glavobolje.

Drugi nivo vas stavlja na sedište betmobila (to je ono pokretno čudo koje se zablindira kada Betmen kaže „Shield") na opasne ulice Gotama. Zadatak je da pratećí strelicu na vrhu ekrana dođete do Betpećine – vašeg prebivališta. Izvođenje je u 3D kao OUT RUN, samo što je osećaj brzine neuporedivo bolji! U gornjem desnom uglu se nalazi broj koji predstavlja daljinu koju treba da pređete, a u donjem desnom uglu je preostalo vreme. Skrećete izbacivanjem kuke koju zakačite za banderu. Za svako skretanje imate tri pokušaja. Ako „promašate" i treće skretanje, nailazite na blokiran put i – bum. Odnos vreme/daljina je odlično postavljen, tako da je ovaj nivo najzanimljiviji i najizazovniji.

Ukoliko ste srećno došli do Betpećine (svuda pođi, kući dođi), pred vama je novi zadatak. Grad je zahvatio opšti talas smeha koji ubija ljude. Niko ne može da pronađe izvor zaraze, sem Betmena. Zaključili ste da je Džoker stavio otrov u razne kozmetičke proizvode, koji kombinacijom daju neželjene posledice. Sedate za tastaturu kompjutera i birate tri proizvoda. Kompjuter vam odgovara koliko njih je zaražено. Probate ponovo sa druga tri i tako dok ne nađete sva tri (ukoliko imate vremena).

Ovaj nivo najviše liči na kućnu igru Masrermind, i ukoliko rešavate bez panike, sve će biti u redu. Tri najčešće kombinacije proizvoda su 3-4-7, 2-5-8, 1-2-3 (1-8 su proizvodi obeleženi kada se gledaju odozgo nadole).

Recimo da ste rešili i misteriju otrova, i da je pred vama četvrti nivo. Ponovo 3D jurnjava, samo što ste ovoga puta za upravljačem Betkrila i treba da u brišućem letu iznad Ulica Gotama presečete konopce koji vezuju balone sa smrtonosnim gasom za zemlju. Ako budete nepažljivi, krila će vam goreti. Što je više nego dobro urađeno i ovaj nivo zaslužuje najviše ocene. Da biste presekli svih 100 balona, vozite brzinom 110 polako sakupljate jedan po jedan.

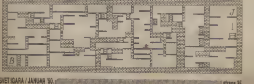
I eto nas na poslednjem nivou u katedrali Gotama, gde se nalaze Džoker i Viki Vejl. Izvođenje je kao na prvom nivou, s tim što je sada Džokeru konačno došao kraj ako ga bacite sa vrha crkve.

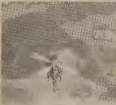
Koristeći iskustvo stečeno na prvom nivou, lako ćete doći do Džokera, ali on će odmah jurnuti na merdevine ka helikopteru. Kada stigne do vrha, bacite Betkuku pod uglom od 45 stepeni i Džoker je gotov. Kraj neka ostane tajna. **Aleksandar PETROVIĆ**

KATEDRALA



F A B R I K A





COMMANDO

Među starijim vlasnicima C-64 i Spectruma naslov je izazvao buru oduševljenja. Ne oduševljavajte se prerano ovo je još jedan od već pomenutih „zahtevnih" programa Što se kvaliteta tiče oduševljavajte se i više nego što ste nameravali Ovo je pravi pravcati COMMANDO onaj koji nas je 1985 držao danima pred kompjuterom pojam kvaliteta koppene pucaljke za neke članove naše redakcije Za Amiginu verziju može se reći isto to samo malo šarenije bogatije i eksplozivnije

Helikopter vas dovozi na ostrvo prepuno neprijatelja palme se povijaju pod jakom vazdušnom strujom dok se iskrcavate Pozdrav za sreću i prepušteni ste samo svojoj veštini Krvolovci iskaču sa svih strana iza žbunja sa stena skriveni iza zidova koriste običnu municiju bombe i minobacače ne bi li vam došli glave Naravno vaša vojska je znala koga šalje u solo-misije za vašeg „rambolda" mnogo lakše nego pomanuti se u stranu i izbaci metak a potom rafalom skinuti trojicu protivnika Svakako da i vi imate bombe ali njih treba štedeti za gustu situaciju jer im je broj ograničen (Za manje upućene bomba se baca tako što se duže drži pucanje) Nakon što ste likvidirali prvog minobacačlju, prošli ispod mosta i zakopali mitraljesce ukopane iza zidova, stižete do prvih velikih čeličnih vrata Otvaraju se da bi iza njih pokuljale kamikaze Potamanite ih i pravac u drugi nivo Na njemu isto to samo malo drugačije i mnogo teže Da vam ne bi bilo dosadno sada mogu da vas pregaze i brojna vozila koja jure preko ekrana a koja slatko unistavate nekom od vaših malobrojnih bombi mali zeleni vas vrebaju iz rovova gde pomaže samo precizno bačena bomba ali vam je pametnije i bezbednije da samo projurite pored njih Pojavljuju se bunkeri (dakle, invazija na poznatu nam su sednu prijateljsku zemlju!) a ako prođete i to specijalni odred „bazukaša" odašilace svoje projektile na vas I tako ima puno uzbudljivih nivoa sa puno novosti i dodatne težine na svakom Garantujem prvoklasnu zabavu Ili kako kaže poznati reklamni slogan COMMANDO tradicija u službi kvaliteta! ■



Aleksandar VELJKOVIĆ



VENDETTA

Još jedan igra u stilu PROHIBITION a igrač je u ulozi neustrašivog čuvara zakona i zadatak mu je da istrebi gradske bande a usput se bavi i trgovinom pića (na može se živeti samo od bedne policijske plate i nagrada)

Osnovni meni nudi vam četiri mogućnosti

TAKE JOB – birate posao uz koji vidite stupanj rizika da li je posao dnevni ili noćni, ime šefa bande koju morate likvidirati i naravno visinu nagrade koja se kreće od 1000 do 5000 (neka buda dolara)

BUY EQUIPMENT – kupovanje opreme i oružja Nude vam se
Autoscanner po ceni od 28000
I R Detector 19000
Mach 85 7000
1 Thompson MI po ceni od 12000 dolara

TRADE BOOZE – kupovanje i prodavanje žestokog pića Nemojte kupovati mnogo pića jer ćete se napiti pa će vam nišan poigravati gore dole

REST A WEEK – uzimate nedelju dana odmora

Arkadni deo je čist klon PROHIBITION a Dok ste tamo išli kroz grad ubijajući gangstere ovde se nalazite ispred njihovog uporišta. Dakle igra se odvija na vrlo uskom prostoru od jedne zgrade Likovi nisu baš najbolje nacrtani i animirani pa se (naročito noću) ne razaznaju baš dobro Gangsteri se pojavljuju na prozorima i krovu zgrade kao i na stepeništima i trotoaru ispred nje Za svakog gangstera imate na raspolaganju 130 vremenskih jedinica kada ga ucmekate vreme se vraća na početak Imate samo jedan život zato treba biti brz ■

Uroš STEVANOVIĆ

SUPER WONDERBOY

Nekada davno, automatima luna parka je harala igra WONDERBOY Igra je ubrzo prepravljena za kompjutere a dostignuta prodaja obezbedila je i nastavak

Zadatak našeg junaka je da spasi selo od okrutnog čarobnjaka koji je zaveo teror i odveo ogromnog zmaja pred ulazak u svoj zamak Kako je glavni junak ipak samo dete posao neće biti lak.

SUPHER WONDERBOY je kao i prvi deo gore/dole /levo/desno skrolujuća arkadna avantura Pored zmija i ostalih aždrmolja koje ubijate mačem u selu možete posetiti barove ili prodavnice koji se nalaze iza vrata. Za novac koji ste sakupili ubijanjem neprijatelja ovde možete popiti pićence ili kupiti opremu (dodatno oružje sandale itd)

Iza nekih vrata nalaze se odaje u kojima vas očekuju negostoprimljive zivuljke Ako ih ubijete dobićete pregršt novca a nekada ključ od zadnjih vrata na nivou Nivoi su raznoliki – selo zamci raznorazne nakaze pokretni kameni blokovi lava, voda itd

Vrlo je korisno obići što više prodavnica jer tu možete kupiti i dodatnu opremu (kao što su bombe munje i sl.) Grafika je prosečna, monohromatska sa promenom boja na svakom nivou a likovi su prilično mali

Mora se priznati da igra zaostaje za prvim delom a tu je i zarazna boljka novih igara – učitavanje iz više delova koje jednostavno iritira Ako ste bili obožavalac WONDERBOY a i SUPER WONDERBOY će vam se svideti ■



Aleksandar PETROVIĆ



CHASE HQ

CHASE HQ nije ništa posebno. Programi u kojima ta mte pred sobom brza kola i jurite sekud ili nekoga viđeni su već bezbroj puta. Očekujući nešto grafički izuzetno u ovom žanru opet ce vas ova igra poprilično razočarati. Već istrošen princip sa cikliranjem tamnijih i svetlijih štrafti čija je namena stvaranje utiska brzine obličan crni Porše koji ingreva fleku oko koja se skroluje pomenuta pozadina začinjena šarenim krajolikom dok vam iz zvučnika vašeg običnog ili stereo monitora zuji kosilica za travu tehnički gledno sigurno vas neće oduševiti.

I kad ste već pomislili da cu vam reći da je CHASE HQ totalan promašaj, ja cu vam preporučiti da ga obavezno nabavite jer bolji program ovog žanra verovatno trenutno ne postoji. Zar sam rekao nešto loše o njemu? Uporedite ga uostalom sa bilo kojom sličnom jurnjavom i utvrdićete da mu čak ni najnoviji TURBO OUT RUN nije ni do sigurnosnih šrafova zadnjih guma. Uostalom kvalitet je relativan, zavisi da li ga poredite sa nečim što već postoji, ili sa onim što biste želeli da postoji. Zar se prethodno izrečene zamerke ne mogu primeniti i na bilo koji postojeći program?

Gledajući sa lepše strane ima zaista puno toga što ce vas posle samo nekoliko vožnji vezati duže vreme uz program. Dinamičan krajolik vam zaista ne da da utonete u monotoniju svako naselje je nešto drugačije od prethodnog kroz svaku pustinju i svaki kanjon proći ćete samo jednom. Tuneli prašnjavi putevi i raskrsnice učiniće vašu jurnjavu za razbojnikom krajnjem zanimljivom. Kada je već priča klasična neka se bar odvija uz budiljivo! Sama vožnja se brzo savlađuje i uskoro postaje vrlo „sočna", prosto vam privlači ruku na džojstik, onemogućavajući vas da posegnete za 3 magična dugmeta.



Sustizanje osumnjičenog pravi je taktički manevar i zahteva znalačko korišćenje superbrzine (pritiskom na „space" neko vreme ćete moći da dostignete 1400 mg/h). Onesposobljavanje progonjenog postižete nemilosrdnim udaranjem njegovog automobila otpozadi pri čemu će se on prvo zapaliti a posle kritičnog broja udaraca i pretvoriti u krš. Kada vam se pomenuti kriminalac pojavi u vidnom polju dobijate bonus vreme koje je uvek toliko tesno da ćete samo besprekornim manevrima uspeti da ga slupate pre isteka pomenutog vremena.

Sada pouzdano znate da ovaj program treba nabaviti! ■

Aleksandar VELJKOVIĆ

ALL POINTS BULETTIN'



Posao patrolnog policajca nije nimalo lak a APB vas stavlja u kožu pozornika Boba čiji je zadatak da 12 dana besprekorno odradi svoj pripravnički deo posla kako bi bio primljen na neodređeno vreme.

Prvi radni dan počinje rano ujutro sa zadatkom koji vam postavlja debeli šef. Pokupite 2 čunja sa poligona za vožnju i dođite do stanice. Čunjeve uzimate na mestima sa natpisom „Arrest me" tako što im priđete i namestite nišan a zatim pritisnete pucanje čime u stvari vežbate hapšenje bandita na ulici. Posle dobro obavljenog zadatka dobijate dnevnu zaradu i sutrašnji zadatak.

U gornjem delu panoa nalazi se mali časovnik koji pokazuje koliko vam je vremena ostalo za izvršenje zadatka. Ako ga ne završite u roku dobićete dva kaznena poena od šefa koji će vam povrh svega dobro izvući nos!

Gaženjem čunjeva na prvom ili udaranjem u druga vozila na višim nivoima povećavate broj grešaka čiji je broj prikazan u gornjem delu panoa. Ako izađete iz „bonusa" prvo će šef bljuvati vatru na vas da biste na kraju završili u kanti za đubre sa lisicama na rukama. Stvarno je težak život policajca. Kada izađete na ulicu nastupaju prve nevolje: vozači jure ne obraćaju pažnju na policajca pripravnika. Zadatak je da naplatite određeni broj kazni vozačima, pokupite auto-stopere... (na početku nivoa je objašnjeno šta tačno treba da uradite, dok se u donjem delu panoa nalaze preostali poslići koje treba uraditi).

Put kojim idete birate sami, tako da možete skrenuti na bilo kojoj raskrsnici ali je važno da po obavljenom poslu dođete na parking sa svojim imenom. Time ste završili nivo.

Nekada je potrebno uhvatiti razbojnika. Tada se policajci u patrolnim kolima okupljaju dok šef objašnjava koga i zašto gone pokazujući kola koja dotični vozi. U gradu se čuvajte prepreka jer šef neće trpeti sudare a korisno je kupiti francuske ključeve auto stopere i pomagati ljudima koji opravljaju vozila pored puta jer za pomoć dobijate ekstra novac. U prodavnicama možete kupiti dodatke za svoja kola. „U prodavnici" je u stvari kupovina sa ulice jer vam se ispred prodavnice pojavljuju nazivi dodataka koje možete kupiti. Koristeći poznatu metodu pucanja nišanom kupujete motor sa većom brzinom ubrzanjem i sl.

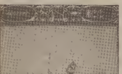


Igra ima vrlo čudnu osobinu – nema zvuka! Bar je takav slučaj sa verzijom koja kruži kod nas. Okoreli spektrumovci ovo verovatno neće ni primetiti ali za Amigu to je i neuobičajeno i nelogično. Ko zna možda su autori bivši spektrumovci. Šalu na stranu radi se o nedovršenoj („preview") verziji što i piše u špici. ■

Aleksandar PETROVIĆ

IGROMETAR % 80
C-64
MYTH

MYTH



Ovoga puta niste nikakav super heroj već običan smrtnik koga su više sile vratile u davnu prošlost da se bori protiv čudovišta, zveri i aveti. Ako ste ikada čitali grčke legende biće vam jasno šta vać očekuje na putu.

Izvođenje je standardno za firmu System 3 – arkadna avantura, sa pogledom sa strane bez skrolovanja ekrana. MYTH je prava definicija arkadne avanture – kombinacija masovnog ubijanja i razmišljanja pri rešavanju sitnih začkoljica. Likovi su odlično animirani ali na prvi pogled mali; međutim, sačekajte čudovišta na kraju svakog nivoa – ogromna su i sasvim gadna. Neprijatelji pre kraja novoa su sitni i vrlo simpatični. Skaču sa vrha ekrana ili se penju na gore, pogledaju naokolo i zatim jurnu na vas. Ne štedite ih već ih ubijte i pokupite glavu koja je od njih ostala. Efekti kao što su pogibija, eksplozija i plamen su sitni ali odlično urađeni.

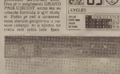
Misaone zavrzlame su u stilu igre LAST NINJA. Pokupite predmet iz sobe A prethodno pomerivši polugu u sobi B itd. Ubrzo ćete shvatiti da bogovi nisu toliko moćni: samo treba naći slabu tačku svakog njihovog višeglavog ljubimca. Raznorazna oružja su razbacana svuda, samo ih treba pokupiti i iskoristiti upravo kada naiđete na zver željnu krvi.

Sigurni smo da ća vas MYTH dugo zadržati uz vaš računar što zbog odlične grafike što zbog originalnih i zanimljivih misaonih zamki. ■

Aleksandar PETROVIĆ

CYCLES

Mrzelo ih iz „Accolade" a da izmisle novi program pa nam zapakovali stari u novi omot. To bi ukratko bila karakterizacija najnovijeg dela programera pomenute softverske kuće. Ovo je u potpunosti GRAND PRIX CIRCUIT samo što su umesto formula u igri motori. Pošto je reč o izvanrednom starom programu u novom izdanju ni o njemu ne treba reći ništa loše. Ipak ima par detalja koje bi trebalo naglasiti. Sama simulacija je izvanredno urađena – kao što je u GPC vožnja verno odražavala karakteristike formule 1, tako ovde verno odražava osobine trkačkih motora. Staze su tehnički donakle usavršene za razliku od GPC gde su bile ravne, ovde su prisutne uzbrdice i nizbrdice što značajno podiže dinamiku vožnje. Glatko ća skrola još malo je popravljana u odnosu na prethodnika mada još nije na zadovoljavajućem nivou. To su ukratko bile tehničke karakteristike.



Na raspolaganju su vam 3 motora, od 125, 250 i 500 kubika. Pretpostavljam da vam je to sa kubicima jasno. Možete da vozite pojedinačnu trku ili šampionat. U šampionatu se boduje po sistemu 20 poena za prvo mesto, 17 za drugo, 15 za treće itd. Staza zaista ima mnogo, možda i preko 20, čime ćete nesumnjivo biti zadovoljni. Ima oštrih, ravnih sa tunelima i nadvožnjacima. Sva kako će zadovoljiti i najprobirljivije. Prvi krug je kvalifikacija, to jest zavisno od postignutog vremena dobijate startnu poziciju. Nakon toga počinje ono pravo i trajaće onoliko krugova koliko ste odabrali na početnom meniju. Tako trka može da traje od dva minuta i više od sata, pre svega zavisno od vašeg ukusa!

IGROMETAR % 63
CYCLES

Ne verujemo da će vam program brzo dosaditi, pogotovo ako u simulacijama cenite realističnost. U iščekivanju neviđenog (što su do sada jedino fudbaleri dočekali) CYCLES je više nego dobar. ■

Aleksandar VELJKOVIĆ

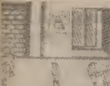
IGROMETAR % 60
DOUBLE DRAGON II

DOUBLE DRAGON II

Verovatno je svima u lepom sećanju ostala „Virgin"-ova igra DOUBLE DRAGON. Kako i loše igre imaju nastavak evo nas pred drugim delom koji je, na sreću, daleko bolji.

Za one koji su zaboravili evo malog podsetnika događaja: dva brata – Bili i Džimi uspeli su da ubiju sve članove bande Crni ratnici i da oslobode njihovog taoca devojku Marion. Ali taman kada su hteli da se skrase do kraja života braća upadaju u nove nevolje. Naime, jedina preživela iz bande Crnih ratnika, opasna Linda, je narednih nekoliko godina svoga života posvetila proučavanju





crne magije i okultizma Dosegla je toliki novo znanja da ja uspela da u život povrati svu članove nekada moćne bande Oživelim huliganima, sada je na umu samo osveta Ponovo su oteli Marion (verovatno sve ovo predvideli) ali su je ovoga puta odmah i ubili (ovo sigurno niste pogodili) Braća moraju da pozure kako bi spasili Marion pre nego što istrune jer jo Lindinom magijom mogu povratiti u život

Izvođenje je klasična horizontalno-skrolujuća tuča sa standardnim udarcima blokadama i šutevima Poučeni prvim delom „Virgin" ovci su DOUBLE DRAGON II napravili monohromatskim što je daleko lepše jer nema nesnosnog preklapanja atributa kao u prvom delu ali zato je prilično teško pronaći sebe u gužvi crnobelih napadača Likovi su lepo nacrtani mada sa nešto većim glavama, nalik crtanom filmu

Najveća čar ove igre je mogućnost igranja dva igrača istovremeno Sve u sve mu, ovo je odlična igra ali slične ste igrali mnogo puta tako da sumnjamo da će vas ova igra dugo zadržati uz Dugu ■

Aleksandar PETROVIĆ

HARD DRIVIN'

HARD DRIVIN je jedna od najnestrpljivije očekivanih konverzija ove godine Za 16 bitne mašine nije bilo većih problema ali kako prepraviti jednu od najpopularnijih igara sa arkadnih mašina on računaru a duplo manje bita? Zbog nedostatka 8 bita potpuno je ispušten zvuk i krava pored kuće Šalu na stranu osim zvuka ništa drugo neće moći da prigovorite HARD DRIVIN u Koristeći šilovanu 3D grafiku - nalik toliko opevanom „Freescape"-u autori su dočarali realnost kakvu na Spectrumu još nismo videli Kao i kod svih 3D igara moraćete se zadovoljiti monohromatskim pogledom na svet - sve je plavo-crno

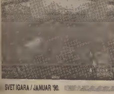
Zadatak igre je da za što kraće vreme obiđete stazu, kako biste se na kraju trkali sa Phantom Photon sportskim kolima Vožnju možete da shvatite kao pravu trku vozeći po „Speed Track" ili kao vratolomnu vožnju vozeći po Stunt Track" Ako stignete do polovine staze dobićete dodatnu količinu vremena Vratolomni deo je bolji brzinskog jer postoji nekoliko odličnih do sada neviđenih caka Na primer most je kao u kriminalističkim filmovima na podizanje tako da treba da uhvatite dobar zalet kako biste preleteli na drugu stranu i dočekali se srećno Na putu postoji i veliki krug po čijoj unutrašnosti treba da prođete velikom brzinom kako biste dobili dovoljnu centrifugalnu silu koja vas održava na putu.

Kada tresnete o zemlju sa veće visine logično ginete i dok letite u raj gledate usporeni snimak poslednjih trenutaka vašeg „drajverskog" života. Nalik simulaciji letenja HARD DRIVIN iziskuje napornu vežbu da biste postali as druma Ne očekujte od ove igre nešto nalik OUT RUN-u ili WEC LE MANS-u ovo je simulacija vožnja u kojoj treba da razmišljate ■

Aleksandar PETROVIĆ







Lutka sa automata

Navikli smo da pokere u svlačenje igramo isključivo na kompjuteru, u tami svoje sobe, dok mama i tata pajke. Međutim, Japan kao zemlja u kojoj je pornografija (i sve što uz to sledi) slobodna stvar, proizvodi automate za javno igranje pokera u svlačenje. Kao što vidite, devojčice na tim automatima su ljupke i moderne, a face koje igraju sa njima [illegible] Da li se i ti momci skidaju kad izgube?



FLIGHT SIMULATOR 2

Večna avantura letenja

FLIGHT SIMULATOR firme „Sublogic" predstavlja original među simulatorima. Današnja izvitoperena industrija simulacija letenja banalizovala je pravo letenje do nivoa pucačkih igara. Mnogi površni igrači odbacuju svaku simulaciju u kojoj nema dovoljno eksplozija i krvi mereći agresijom kvalitet simulacije

Flight Simulator je pre svega suprotnost destruktivnog principa. Osnovni cilj je ćiševu vazdušnu avanturu koju smo izabrali sprovesti na najbezbolniji mogući način i uživati u umeću nejentisanje na zaisla og romnom prostoru koji vam program pruža – Severna Amerika veći deo zapedna Evrope i Japan. Za razliku od raznih „borbanih" simulacija zadate misije ovde nisu sam svoj gospodar a broj „misija" ograničen je samo vašom maštom.

Do sada su u nekoliko navrata u našim časopisima izlezila uputstva za ovaj program manje ili više opsirna, ali najcesce su bila ograniče na na tehniku upravljanja avionom što iole iskusniji letač „napipa" već posle nekoliko sati truda. O navigaciji odnosno upotrebi instrumenta za orijentaciju u prostoru pisano je malo skrto a uglavnom ništa o položaju raznih aerodroma i radio-farova (radio predajnika) koji vode do njih. Retki srećnici koji su se opskrbili mapama za područje koje pokriva originalni disk rešili su taj problem ali ukoliko imaju scenery diskove uglavnom se još uvek osećaju „izgubljeni u svemiru" s tim što tu i tamo slučajno „nalede" po koji aerodrom uglavnom tako što pokušavajući sve frekvencije uhvete neki predajnik krenu ka njemu, kad onde tamo aerodrom. Nej

čelōs nemaju pojma koji. Problem ćemo rešiti u dve etape: prvo ce oni koji lo još uvek se umeju dobiti jesna uputstva kako da hvataju pojedine frekvencije i da se usmeravaju pomoću njih, a u sledećoj etapi dobićete sve neophodne podatke o najznačajnijim aerodromima u Evropi! Tek tada ćete uz pun užitak leteti od Londona do Pariza, Frankfurta i Minhena. Naravno podrazumevajući da ste prethodno nabavili European Scenery Disk.



Slika 1

Umetnost navigacije

Učitajte program, i uporedite tablu koju vidite na ekranu sa tablom na slici 1 utvrdicete da je ista. Instrumente u levom delu table verovatno već dobro poznajete pa se necemo na njima zadržavati. Na slici 2 izdvojen je deo table koji će vas zanimati u procesu učenja navigacije. Na raspolaganju su vam dva prijemnika NAV 1 i NAV 2. To vam omogućuje da u istom trenutku očitavate podatke o dva različita radio fara, što vam može koristiti za određivanje sopstvenog položaja u prostoru (kao ne slici 4) ili za precizno prilazenje u uslovima nulte vidljivosti. Indikator NAV 2 može biti zamenjen ADF – magnetnim radio-farom ali pošto njih na evropskom prostoru nema (bar u FS 2), o njima ćemo govoriti nekom drugom prilikom.

Kako pronaći željenu frekvenciju? Frekvencije su u rasponu između 108.00 i 117.95. Njihovo postavljanje vrši se jednostavno klikvanjem miša u NAV prozorima i to za celobrojna vrednosti levo od zareza a za decimale desno. Kada pronađete traženi predajnik primetićete pomeranja igle u odgovarajućem NAV indikatoru, uz pojavu natpisa TO, FROM ili OFF. U donjem levom uglu indikatora videćete kružić sa slovom V koji služi za podešavanje pravesa ze koji vam indikator očitava podatke. Dakle pravac na kojem se nalazi vaš avion nije pravac koji pokazuje indikator, naravno ukoliko vi to ne uskladite. Za početak kliknete mišem na pomenuto V i držite taster miša sve dok vam se na indikatoru ne pojavi natpis TO a igla bude centrirana. Tada u gornjem delu možete pročitati kurs (0° do 360°) koji vas evi on treba da zauzme da bi letro direktno prema predajniku, odnosno kursu na kojem se u odnosu na trenutni položaj vašeg aviona nalazi traženi predajnik. Na slici 3 prikazan je DME pokazatelj udaljenosti predajnika uhvaćenog na NAV 1 koji je vrlo bitan pošto vam je on najbolji orijentir u vršenju završnih priprema za sletanje i jedini pouzdan način za procenu udaljenosti. On obično postaje aktivan na 60 milja od predajnika.

Postoji još jedna vrsta signala koja se hvata pomoću NAV uređaja a to je ILS (sistem za instrumentalno sletanje). Frekvenciju ILS-a pronaći ćete na isti način kao i bilo koju drugu NAV frekvenciju s tim što će se očitavanja podataka s indikatora donekle razlikovati. pre svega V u kružicu neće vam biti potrebno. ILS funkcioniše tako što pokazuje vaš položaj u odnosu na osu piste. „TO" znači da joj se približavate a „FROM" da se udaljavate s tim što je igla uvek pomerena u onu stranu sa koje vam se nalazi pista, što znači da biste vi morali blago skrenuti u tu stranu. Kada počnete da se primičete osi piste igla će krenuti ka centru a kada tamo stigne trebalo bi da se poravnate sa pravcem piste i da izvršite završni prilaz gledajući da vam igla ne beži iz centra. Na komandnoj tabli imate još i tri lampice O M I, koje se sam trepćanjem oglašavaju i zvučnim signalom lampice su neposredno vezane za pravac ILS-a i predstavljaju spoljnu, srednju i unutarnju kontrolnu tačku. Unutarnja će se ogledati neposredno pred početak piste. ILS sitem NAV Indikatoru uvek pokreće i horizontalnu iglu koja pokazuje idealnu putanju poniranja. Ako vam beži gore znači da ste snviše nisko a ako je dole znači da ste previsoko.

Ako se potpuno pouzdate u svoja instrumente i obratite pažnju na sve pomenute faktore kada izađete iz oblaka moći ćete sa zadovoljstvom da konstatujete da idete direktno na pistu i da u konačnom prilazu treba samo još fino da ispravite, i dodirnete tlo. Dalju upotre

ba NAV indikatore prepuštam vašoj inventivnosti.

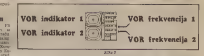
Nebo nad Evropom

Stvorivši evropski FS disk njegovi kreatori u Sublogic-u su sigurno računali da će on između ostalog doprineti daljoj popularizaciji njihovog programa u Evropi što je više nego tačno. European Scenery Disk predstavlja ostvarenje maštanja FS 2 letača dok lete iznad San Franciska ili Njujorka o tome kako bi bilo lepo na isti način nadletati naše evropske metropole kao što su Pariz i London i leteti preko Lamanša od jednog do drugog.

Geo-morfološki gledano, evro-disk pokriva baš celokupnu Evropu. Njeni oblici su verno reprodukovani od Nordkepa do Gibraltara i od Atlantika do Urala. Ali što se tiče samih sadržaja (gradova, aerodroma, puteva, pruga, planina...) pokrivena teritorija je mnogo manja. U potpunosti su obrađene sledeće oblasti: južne Engleske do Birmingema na severu, severne Francuske od atlantske obale do Nemačke linijom koja ide pedesetak kilometara južno od Pariza i centralne i južne Nemačke. Delimično obrađene, a to uglavnom znači da su vidljivi gradovi i putevi ali nedostaju aerodromi i VOR predajnici, naredne oblasti su: središnja Engleske, zemlje Beneluksa (Holandija, Belgija, Luksemburg), severna Nemačka, doline Dunava do Beča i daleko na severo-istoku Moskva u slučaju da poželite da ponovite podvig Matijasa Rusta.

Kad govorimo o teritoriji, ovde ukratko bi trebalo bi da vam skrenem pažnju na jedan tehnički problem vezan za Amigin evro-disk. Naime na verziji koja se u Jugoslaviji jedino može naći podaci su poremećeni na većem delu Belgije tako da vam savetujemo da izbegavate teritoriju ove zemlje jer vam se na njoj lako može desiti blokada programa. Ali možete leteti u njenom priobalnom području iznad nerudene obale Holandije, dolinom Rajne ili iznad pruge Pariz-Strasbur bez straha da će vam program prijaviti „Error Loading Database". Ukoliko posedujete verziju u kojoj je teritorija Belgije u potpunosti ispravna, javite nam, da biste svoje zadovoljstvo letenja podelili sa drugima.

A sad dolazi ono pravo!



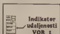
Slika 2

Engleska

HEATHROW Verovatno znate da je to glavni londonski međunarodni aerodrom najveći u Engleskoj i uz frankfurtski najveći u Evropi. Glavni podaci: koordinate – 18081 sever 13651 istok (85 stopa nad morem). Sve dalje podatke davaćemo skraćeno – 18081 13651 (85). Ove koordinate možete postaviti opcijom programa POSITION SET, i to vam je glavni orijentir za međusobni položaj u prostoru ukoliko poželite da crtate mapu. Dakle Heathrow je impresivno veliki aerodrom, ima 3 duge piste, kao i točionicu goriva (F u kvadratu obično pored aerodromske zgrade). Njegov glavni VOR je 113.5 a poseduje i ILS 110.3 na pisti 10 L. (Oznake pista predstavljaju njihovu orijentaciju u desetinama stepeni, a dodatne oznaka L ili R predstavlja levu ili desnu ukoliko postoje dve. Pista 10 L je dakle leva pista na kursu 100° ista pista sa druge strane bila bi 28 R.) Ako prilazite Heathrow u sa zapada, jugo – ili severozapada najbolje je da prvo uhvatite VOR COMPTON 114.35 potom od njega VOR HEATHROW i ILS kada dođete u domet. COMPTON se nalazi, otprilike u osi piste po je najudobnije prilazno tređenje naročito u uslovima slabe vidljivosti. Sa istoka možete prići preko VOR (ubuduće ćemo izostavljati VOR) LAMBOURNE 115.6 a sa juga preko OCKHAM 115.3

SOUTHAMPTON 18475, 13390 (50). U poznato letovalište na južnoj obali Engleske možete stići i avionom. Aerodrom nema sopstveni VOR a najlakše ćete ga naći i udobno sleteti na sledeći način ako ste iznad Lamanša, uhvatite COMPTON 114.35 na kursu 17° poravnate se sa pistom čim nadletite obalu tu ste. Sa suprotne strane od COMTON a kurs je 107°

BOURNEMOUTH 18426 13261 (43) Ovo je najveći aerodrom na engleskoj obali Lamanša. Ima dve piste (najduža pista 26) i jednu pomoćnu tu možete dobiti i gorivo. Najbliži VOR je GOODWOOD 114.75 od koga će vam trebati oko 45 milje na kursu od 272° Southampton u neposrednoj blizini samo 22 milje istočno



Slika 3

EXETER 18475, 12848 (100) Aerodrom na krajnjem jugo zapadu Engleske srednje veličine, poseduje 2 piste nema goriva. Prilazi sa zapadnog dela Lamanša, preko VOR a BERRY HEAD 112.7 na kursu 18° 23 milje. Ako doletite sa severa iz pravca Bristola ili Kardifa priključite se na radijal 195° od VOR a BRECON 117.45 udaljenog od Exetera 86 milje

ISLAND OF WIGHT 18335, 13446 (63). Ovo je aerodrom na istoimenom ostrvu koje se nalazi u Lamanšu pored same obale Engleske između Southamptona i Brightona. Pista je kratka, nepogodna za mlaznjake nema goriva. Najbliži VOR je GOODWOOD 114.75 50° (230°) 19 milja

SHOREHAM 18301, 13666 (14) Ako vam je baš stalo da sletite u predgrađu Brightona uzmete Cesnu i pažljivo sletiti na ovu usku i kratku pistu. VOR ovi MIDHURST 114.0 324° (144) 20 M i SEAFORD 117.0 114° (284°) 16 M

LYDD 18402, 13992 (17). Mali aerodrom na prometnoj vazdušnoj ruti u blizini Dovera mesta gde je Lamanš najuži. Nema gorivo pista je 22. LYDD 114.05 327° 4 M, DOVER 114.85 58° (238°) 22 M

MANSTON 18557, 14120 (184) Na južnom rtu širokog zaliva na ušću Temze u Severno More. Piste dovoljno duge za pažljivo sletanje mlaznjaka. Najbliži VOR-ovi CLACTON 114.55 351° (171) 35 M, DETLING 117.3 272° (92°) 32 M, DOVER 114.85 187° (7°) 12 M

IPSWICH 18836, 14196 (135). Aerodrom sa dve piste pored istoimenog grada na istoku Engleske. Najbliži VOR CLACTON 114.55 186° (16) 12 M

NORWICH 19100, 14160 (125). Na krajnjem istoku takođe i jedan od najsevernijih. Ima 2 duže piste koje primaju sve vrste aviona, aerodromsku zgradu i gorivo. Težak je za instrumentalnu navigaciju jer nema bliskih VOR-ova. Najbliži VOR je CLACTON 114.55 192° (12°) 55 M. Najbolje je koristiti vizuelni prilaz prateći put koji ide od Ipswich a ka severo-istoku

CAMBRIDGE 18940, 13850 (56). Aerodrom za bogate studente kojima je lakše da razdaljinu od 100 km do Londona prevaljuju Cesnom za manje od pola sata. VOR ovi HEATHROW 113.6 215 (35) 54 M, LAMBOURNE 115.6 188° (8°) 37 M

OXFORD 18830, 13458 (270). Naravno i posetioci Oksforda na svoje odredište mogu stići avionom pri čemu će sleteti na jednu od dve raspoložive piste. Ovaj aerodrom je zapadno od Kembridža a u odnosu na najbliže VOR-ove DAVENTRY 116.4 29° (209°) 24 M, COMPTON 114.35 178° (358), 23 M, HEATHROW 113.6 131° (311°) 42 M

BRISTOL 18709, 13074 (627) Aerodrom u dnu najdužeg zaliva na zapadu Engleske. Ima 2 piste a na dužu pistu koja se pruža u pravcu istok-zapad mogu da sleću i mlaznjaci. BRECON 117.45 324° (144) 32 M COMPTON 114.35 92° (272°) 82 M

CARDIFF 18740, 12915 (227). Najveći velški aerodrom, ima 2 piste i kompletnu infrastrukturu što znači i točionicu goriva. Pogodan za mlaznjake. Pristup od VOR a BRECON 117.45 188° 22 M ili vizuelno od Bristola preko zaliva pa neko vreme duž suprotne obale.

HATFIELD 18824, 13700 (532). Dva mala aerodroma na severu Londona od kojih veći ima gorivo. Zgodno za prinudno točenje kud doletećete sa dalekog severa. HEATHROW 113.6 185° (15°) 28 M LAMBOURNE 115.6, 133° (313°) 27 M

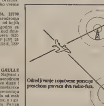
Francuska

CHARLES DE GAULLE 17480 14331 (384). Najveći i najraskošniji aerodrom Francuske. Sem dve duge i široka višekilometarske piste ima i najimpresivniju aerodromsku zgradu od svih evropskih aerodroma, a i gorivo. Iako u blizini Pariza ima više VOR-ova, nijedan neće biti od velike pomoći za pristup na ovaj aerodrom, sem ILS-a 109.1 na pisti 28L. Vizuelni pristup je veoma lak: potrebno je samo leteti severnim obodom Pariza i na krajnjem severoistoku grada naići ćete direktno na aerodrom. Pazite međutim da se u neposrednoj blizini, takoreći u samom gradu nalazi i aerodrom Le Bourget. Vaš aerodrom je dakle onaj dalji od dva u toj oblasti.

VOR-ovi u neposrednoj blizini Pariza: **EVREUX 112.4** – nalazi se 40 ak milja zapadno od grada i njega ćete verovatno najviše koristiti jer predstavlja pravu raskrsnicu severne Francuske: prema istoku stižete u Pariz, prema zapadu u KAN a prema severu na francusku obalu Lamanša na kojoj imate mnoštvo aerodroma. **CHATILLON 117.6** – ovaj VOR se u odnosu na EVEREUX, nalazi na suprotnoj strani Pariza, i predstavlja najbolji putokaz za sve letove ka Nemačkoj ukoliko se zbog loše vidljivosti ne vidi pruga koja vodi u pomenutom smeru.

CAEN 17876, 13495 (263). Drugi aerodrom po veličini na francuskoj obali Lamanša. Sasvim kompletan 2 piste, sa aerodromskom zgradom i gorivom. Oko 100 milja zapadno od Pariza. Sopstveni VOR – 115.4. Drugi VOR ovi: DIEPPE 115.8 59° (239°), EVREUX 112.4 102° (282°), DEAUVILLE 110.2 82° (262°)

ORLY 17374, 14268 (299) Najpoznatiji aerodrom Pariza ima tri duge piste, sop-



Određivanje sopstvene pozicije presekom pravaca dva radio-fara.

Slika 4

stveni VOR (111.2) i ništa više. Na južnom kraju grada. Sa zapada je najbolje prići preko Evereux-a pedaci dati

DEAUVILLE 17728, 13683 (485). Mali aerodrom blizu obale, 1 pista. Sopstveni VOR (110.2) 7.5 M na kursu 124° CAEN je 24 M, kurs 240°

LE HAVRE 17804, 13672. Poznati grad na ušću Sene u Lamanš. Kratko sletište bez propratnih objekata. Nema ni sopstveni VOR. CAEN 115.4, 217° (37°) 30 M DEAUVILLE 110.2 153° (333°) 18 M Prilikom doleta iz Engleske najbolje je hvatati Deauville

LE TOUQUET 18162 14159 (43). Najveći aerodrom na francuskoj obali Lamanša. Nekoliko pista od kojih je pista severozapad-jugoistok duga i vrlo komotna za sletanja mlaznjaka. Aerodromska infrastruktura kompletna; naravno moguće je dobiti gorivo. Optimalan prilaz je sa Lamanša, preko Lydda (114.05) u Engleskoj, po kursu od oko 1,1° udaljenost 50 milja. Ostali VOR ovi: BOULOGNE 113.8 61° (241°) 14.5 M ABBEVILLE 118.8, 156° (336°) 22 M

CALAIS–DUNKERQUE 18348 14271 (17) Mesto na suprot Dovera na najužem delu Lamanša. Aerodrom sa jednom pistom, bez goriva. BOULOGNE 113.8 182° (12°) 24 M. DOVER 114.95, 308° (128°) 33 M

Namačka

FRANKFURT 17807, 15989 (371) Najveći aerodrom centralne Evrope. Ima 3 duge piste 25 L 25 R i 7. Poseduje gorivo. Pista 25 L ima ILS na frekvenciji 110.7. Sa juga i jugoistoka prilaz preko VOR a CHARLIE 115.5 potom FRANKFURT 114.2 od koga treba hvatati kurs 250°, ili se priključiti na ILS što je pri slaboj vidljivosti jedino bezbedno rešenje

EGELSBACH 17770, 16028 Aerodromčić za južne strane Frankfurta. Nema gorivo

KARLSRUHE – FORCHHEIM 17368, 15835 (380). Aerodrom sa 2 piste, pored Rajne 11 milja zapadno od VOR a KARLSRUHE 115.85 Nema gorivo

STUTTGART 17242 16177 (1306). Neobično mali aerodrom za tako veliki i živopisni grad. VOR aerodroma je 112.5, a VOR samog grada 109.2. Prilaz Štutgartu sa zapada je preko KARLSRUHE 115.85

NÜRNBERG 17588 16880 (1054) Aerodrom sa jednom pistom bez goriva. Istočno od Frankfurta, severno od Minhena a severo-istočno od Štutgarta. Prilaz preko gradskog VOR a 112.2 s juga sa zapada 117.4 283° (103°) 11 M sa severoistoka 114.9, 27° (207°) 10 M

MÜNCHEN 16952, 16856 (1817) Međunarodni aerodrom sa jednom pistom i kompletnom infrastrukturom (ima i gorivo). Nalazi se na jugoistoku grada a severoistočno od njega postoje 2 VOR-a za orijentaciju. 112.3 88° (248°), 14 M i 113.8 45° (225) 22 M

Želite li da budete Matijas Rust?

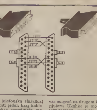
MOSKVA 21436, 22888 (332). Daleko na severoistoku Evrope gde ni u snu ne biste pretpostavili da postoji još neki objekat u FS 2, pred vama se ukazuje Moskva u svoj svojoj grandioznosti. Nije vam na raspolaganju nijedan VOR nijedan aerodrom ali možete zato da sletite na Crveni Trg. Samo ne znamo da li ćete Cesnom stići dotle s obzirom da u Finskoj nemate gde da obnovite zalihu goriva, ili možda nismo otkrili skriveni aerodrom u zemlji hiljadu jezera?

• • •

Ovaj članak predstavlja sažet izvod iz višegodišnjeg pasioniranog istraživanja evropskog neba a namera mu je bila da u vaše umeće letenja unese onu dimenziju koja je nedostajala za jednu potpunu nebesku avanturu. Onima koji nisu iskusili draž FLIGHT SIMULATOR-a, sve to može izgledati i kao dosadno nabrajanje brojki i uglova ali za prave entuzijaste ti, naizgled jednolični podaci predstavljaće pravu dragocenost. Zato čak i ako niste letač čuvajte ovaj broj ko zna kada ćete biti u prilici da ga ustupite nekome kome je potreban a nije ga nabavio na vreme a možda biste i sami mogli da iznajmite avion isključivo telefon, zaključate vrata i otisnete se u nepoznato? ■

Aleksandar VELJKOVIĆ
neuđeni letač

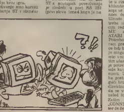
Igranje na daljinu



Do sada je u više navrata i u nekoliko kompjuterskih revija pisano o povezivanju dva kompjutera, i prenosu podataka Poslednji takav primer imamo u decembarskom broju „Sveta kompjutera" gde je opisano povezivanje PC-ja i Maca. Svi ti članci bavili su se nekom „ozbiljnom" temom Da li ste se zapitali da li to povezivanje može služiti nečemu drugom, manje ozbiljnom?

Ukoliko ste profesionalni igroman i veći deo slobodnog vremena provodite igrajući se na svom kućnom ljubimcu verovatno ste primetili da mnoge igre koje dolaze u poslednje vreme poseduju i opcije kao što su Link komputer „ST again st Amiga", Computer vs Computer i slične Sigurno ste se zapitali čemu to služi i kako to funkcioniše „Svet kompjutera" je rešio da to ispita i da vam približi svet komunikacija kroz igru.

Za ispitivanje smo koristi li dva Atarija ST i standardan RS 232 kabl (čiju šemu vidite na slici) Naravno moguće je povezati i Atari i Amigu Atari i PC ili Atari i Mac kao i sve ostale kombinacije između ovih kompjutera Ukoliko kombinujete sa Macom dobro bi bilo da pogledate šemu za spajanje Maca i PC ja iz decembarskog broja „Sveta Kompjutera" Povezivanje nekih od pomenutih kompjutera sa nekom slabijom mašinom ne znamo da li je moguće i da li je svrsishodno Što se tiče ST a postupak povezivanja je sledeći u port RS 232 (prvi slova iznad koga je nacrtana telefonska slušalica) priključiti jedan kraj kabla ili ukoliko posedujete modem to isto uraditi na drugom kompjuteru Naravno sve obaviti dok vam je kompjuter isključen (zbog mogućih komplikacija i nepredviđenih odlazaka kod omiljenog servisera) Sasvim jednostavno Naravno potrebno je imati i odgovarajući program koji će omogućiti da ta dva povezani kompjuteri funkcionišu Evo kako se ponašaju neke od igara koje sa mogu igrati na dva kompjutera



POPULOUS

Ova genijalna igra kojoj je neopravdano izmakla titula Igre godine za 1989 godinu poseduje naravno i opciju za povezivanje Nakon startovanja igre kliknuti na opciju start game Potom ulazite u standardnu igru Zatim kliknite na ikonu globusa koja se nalazi u donjem desnom ćošku vašeg ekrana. Ulazite u novi meni u kome treba izabrati opcije sledećim redom „CUSTOM GAME" zatim „ATARI VS ATARI", i TWO PLAYERS Potrebno je takođe da se igrači prethodno dogovore ko će biti bog a ko đavo jer nije moguće da obojica budu u isto vreme i dobri i loši Zatim ulazimo u novi meni gde je potrebno podesiti broj bauda kojim će se podaci prenositi U našem slučaju treba postaviti na najveći mogući broj jer se prenos vrši direktno i jer nema bojazni da se veza neće uspostaviti usled loše telefonske linije Zatim kliknite na opciju „CONNECT ME" i kompjuter će čekati da to isto uradi i vaš suigrač na drugom kompjuteru Ukoliko je moguće istovremeno startujte igre na oba kompjutera da biste se spojili Tada možete da se igrate Igrači prate svaki na svom ekranu situaciju i mogu da grade i ruše zemlju nezavisno od suigrača. I sa jednom i na drugom kompjuteru se istovremeno menja karta u zavisnosti od poteza igrača Potezi ne moraju da se vrše naizmenično već u zavisnosti od brzine igrača.

Ukoliko ste primetili ikonu sa telefonom i probali da je startujete a utvrdili da ne radi sigurno ste došli do zaključka da je opet došao jedan loše razvijen program Međutim prevarili ste se Program je ispravan ali opcija radi samo ako ste spojili kompjutere Njena funkcija je u slanju poruka suigraču Ukoliko na tu ikonu kliknete vašem suigraču će se pojaviti poruka MESAGE FROM EVIL ili MESAGE FROM GOOD zavisno od strane koju ste izabrali na početku igre dok će se vama pojaviti dijalog box za ukucavanje poruke Za to vreme kompjuter vašeg suigrača će se na trenutak zamrznuti a onda će se ispisati vaša poruka Ovo je veoma korisna opcija jer dva igrača koja se ne vide ne mogu drukčije da se dogovore o eventualnom prekidu igre Ukoliko jedan od igrača isključi svoj kompjuter drugi će se blokirati.

STUNT CAR RACER

Verovatno niste verovali da je moguće igrati i ovu brzu akcionu igru na dva kompjutera Međutim brze šesnaestobitne mašine samo i to omogućavaju Ukoliko želite da igrate ovu igru pro

tiv nekoga ne marate da prođete kroz složenu proceduru kao u prethodnoj igri.

Potrebno vam je da samo nakon startovanja igre kliknete na opciju „LINK KOMPUTER" i kompjuter će čekati sve dok to ne uradi i drugi igrač. Kada primi signal na ekranu će se pojaviti poruka „LINK COMPLETE" a zatim se pristupa uobičajenom upisivanju imena i broja igrača (maksimum 8) koji će se oprobati kao kaskaderi u brzoj trci po rubu smrti.

Na žalost izgleda da ova igra ne može da se igra preko modema već samo direktnim povezivanjem računara, pošto se nigde nije pojavio meni za izbor brzine prenosa podataka. Utisak koji se dobija igranjem ove igre na dva kompjutera je stvarno impresivan i veoma realistički. Igračima se čini kao da se nalaze na pravoj stazi i u pravim bolidima. Svaki igrač ima pregled trke nezavisan od drugog i vidi isto što bi video i vozao formule zavisno od pozicije koju zauzima.

Simulatori leta

Simulatori letenja su posebno poglavlje što se tiče povezivanja igranja. Dok u prethodne dve igre komunikacija može da se ostvari samo između istorodnih kompjutera npr. dva Atarija kod simulatora to nije slučaj. Kod njih se može vršiti povezivanje ne samo između dva različita kompjutera već i između dve igre (na primer FLIGHT SIMULATOR II i JET) doduše istog proizvođača.

Opisaćemo povezivanje i ponašanje dve relativno novije igre a to su

F-COMBAT PILOT

Po startovanju programa pojavljuje se dobro poznata slika koja u stvari predstavlja meni. Potrebno je da provozate miša do pilotskog odela kada će se pojaviti natpis „MISSIOIN". Tada se pojavljuje novi meni odnosno slika i treba kliknuti na sliku gore desno odnosno kada se pojavi natpis „GLADIATOR". Zatim ulazite u standardan mod odabira brzine slanja signala kao i strane (crvena i plava). Isto važi i za POPULOS ukoliko su kompjuteri direktno povezani odaberite najveću brzinu slanja. Zatim kliknete na opciju „CONECT" i igra se startuje. Potrebno je još samo da otkucate šifru, i obračun u vazduhu može da počne. Ukoliko jedan od igrača nije završio na ekranu stoji poruka „OPONENT NOT READY" sve dok suigrač ne završi. Svaki od igrača startuje sa drugog aerodroma i letu u susret protivniku. Napokon imate dostojnog protivnika kome možete da pokažete svo svoje letačko umeće.

FALCON F-16

Ovaj vrlo verno napravljeni simulator leta poseduje opcije za povezivanje između Atarija Amige PC-ja i Maca a povezivanje se vrši na sledeći način nakon učitavanja pojavljuje se standardan meni za odabir pilota, a zatim i misije. Meni koji stoji sve vreme gore poseduje i meni „COMM" odnosno zadnji u nizu. Ukoliko kliknete na njega dobićete mogućnost odabira povezivanja sa kompjutera kao i brzinu prenosa, takođe da li je direktan priključak ili modem. Pošto ste podesili parametre koji su vam potrebni izađite iz menija i kliknite na „TAKE OFF". Kompjuter će stajati zamrznut sve dok se kontakt ne uspostavi, a tada krećete u misiju. U ovom programu, za razliku od drugih, možete igrati protiv suigrača, ali i zajedno protiv nekog trećeg.

• • •

Zna se da je najbolji način učenja učenje kroz igru. I ovde je moglo štošta da se nauči ukoliko hoćete da eksperimentišete i da sami uđete u komunikaciju. Nađite istomišljenika napravite ili kupite modem ili RS 232 kabl i otvoriće vam se jedan potpuno nepoznat svet. Na raspolaganju vam (za sada) stoji još par programa sa kojima možete da se igrate na daljinu POWER DROME, FLIGHT SIMULATOR 2, JET i dr. Sigurno je da će u budućnosti biti sve više i više takvih igrača. ■

Darko WOLF

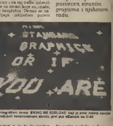
Venlo

Mnogo je reči, papira i ribona potrošeno na tekstove o demoima, introima,.. Ali nije još sve rečeno! Bilo je dosta priče o upotrebi raznih mejkera, prepravljanju demoa i introa stranih grupa (naše grupe još nisu napravile ništa originalno). Ovaj tekst je posvećen stranim grupama i njihovom radu.

Imali ste priliku da vidite introe stranih hakerskih (i piratskih) grupa, na igrama koje pristižu na naše piratsko tržište. Ti introi uglavnom imaju reklamni karakter i namenjeni su u komercijalne svrhe.

Da li ste nekad videli introe ili demoe koje su hakeri pravili da pokažu (dokažu) svoje znanje koje su napravili „za svoju dušu"? Veoma mali broj. Tome je najviše krivo naše tržište. Naši pirati želeli su iz svega da izvuku materijalnu korist, pa su demoe stavljali u komplete sa igrama i na taj način uzimali pare za stvari koje su, inače, bile besplatne. Demoi se nabavljaju isključivo putem razmene a da bi do ovakve razmene došlo treba biti povezan sa više grupa i aktivno učestvovati u razmeni programa iskustva i znanja. Samim činom naplaćivanja demoa, interesovanje za njih je (ako je uopšte postojalo) naglo opalo. Naši kompjuteraši su digli malo buke oko toga i za kratko vreme demoi su zauvek izbačeni sa našeg piratskog tržišta.

Drugi razlog zanemarivanja intro demo programa kod nas ponovo je vezan za preprodaju. Naime, zbog velikog broja igara koje pristižu svake nedelje i zbog ogromne konkurencije na tržištu cene igara izuzetno su niske u odnosu na inostranstvo. Verovatno bi ljudi bili zainteresovaniji za demo programe kada bi mesečno kupovali po nekoliko programa (ako uzmemo u obzir cene igara koje se kreću oko 50 DEM, prostim sabiranjem dobijaju se vrlo indikativni rezultati). Da li možete da odvojite 300 DEM za desetak igara? Kada biste bili suočeni sa ovakvim problemom sigurno biste vrlo rado pogledali „besplatan" demo



Prvenagrađeni demo BRING ME EDELGAS koji je prvo mesto osvojio zahvaljujući neverovatnom skrolu, prvi put viđenom na C-64

Ako ste sve ovo pročitali i niste se zapitali šta to ima tako interesantno u tim demoima ili pomislili da ne bi bilo loše da pogledate neki demo (ako ni zbog čega drugog, onda zbog toga što je autor ovog teksta „zapenio" objašnjavajući iz kojih su razloga naši kompjuterski zaljubljenici uskraćeni za jedan vid komunikacije). Ako sve to niste uradili onda slobodno možete da preskočite nastavak teksta i da bacite oko na nove igre.

Pa da počnemo. Svrha ovog uvoda je da rezimira stanje na našoj piratsko-hakerskoj sceni, a sada malo više o glavnoj temi ovog teksta.

Dakle Venlo!!!

U Holandiji, a gde drugde!

Venlo je gradić u Holandiji nedaleko od nemačke granice. I tu se svakog meseca održavaju skupovi pirata i hakera (pravih!). Sigurno se pitate zašto baš u Holandiji. Vratimo se malo unazad do pre godinu dana u Nemačkoj, Engleskoj, Francuskoj (i drugim razvijenim zapadnim zemljama) održavani su tajni piratski skupovi pod nazivom COPY PARTY. Ti skupovi su bili veoma zanimljivi. Ljudi koji su se do tada poznavali samo preko svojih kompjuterskih ostvarenja, telefonskih razgovora i sinonima (Pal, Madman, Mr Z, Maniac, Sledge Hammer, Psycho, Golum, Lunatic, Strider...) na tim partijama mogli su da se sretnu, porazgovaraju, izmene neka nova iskustva i nove programe.

Ovakvi skupovi bili su organizovani pod pokroviteljstvom jačih piratskih grupa i to uglavnom u njihovim kućama (garažama). Veliku smetnju su predstavljali organi gonjenja (piratovanje je na „trulom" Zapadu regulisano oštrim zakonskim merama) koji su vrebali na svakom koraku. Vremenom je dolazilo do sve češćih provala i moralo se naći neko rešenje. Rešenje je nađeno na 20 km od Nemačke granice (Venlo) gde se sada okupljaju vodeće piratske grupe iz Evrope. Naravno, stari dobri COPY PARTY i dalje postoje ali se sve više pribegava masovnijim skupovima pod nekim „legalnim etiketama". Treba još pomenuti da su osnovane legalne grupe hakera koji se bave isključivo kreiranjem demo programa i ostalim legalnim delatnostima.

Skup u Venlou održava se u jednoj velikoj zakupljenoj hali. Okupi se masa ljudi i donese gomila računara i računarske opreme.

Venlo je najviše orijentisan na Commodore 64/128/Amiga, ali svako može doneti računar koji želi tako da nije isključeno da se nađe i neko sa PC mašinom.

Kako sve to izgleda

Zamislite jednu veliku halu (npr. neka od hala Beogradskom sajmu) uz čije su zidove poređani stolovi na kojima se nalaze šezdesetčetvorke (uglavnom one dominiraju) a u samom centru hale nalaze se Amige. Oko svih tih stolova tiska se masa ljudi koji pokušavaju da se sporazumeju razbijajući jezičke barijere. Većina ljudi su pirati ili hakeri ali to ne znači da je drugima zabranjen ulaz. Naprotiv, u halu može ući svako ko na ulazu plati 5 DEM. To je sve što se tiče enterijera.



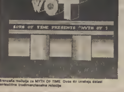
Druga nagrada JUST FOR VENLO. U bukvalnom smislu ekran je pun skrolova

A sada nešto o ljudima koji se tamo mogu naći. Pre svega treba izneti da se godine starosti (mladosti) kreću ok 14–18 i da je većina ljudi u srednjim, višim školama i na fakultetima. Ako krenete od stola do stola možete sa svakim popričati (poželjno je da znate bar engleski), razmeniti utiske i programe. Svako će vam vrlo rado snimiti po neki demo ili neku novu igru. A možete razmeniti i adrese pa se vaša saradnja može nastaviti i posle ovog skupa. Naravno, za ceo ovaj ugođaj potrebno vam je malo volje, dosta praznih disketa i želja za druženjem – uspeh neće izostati.

Ako imate nekih takmičarskih pobuda možete poneti svoje remek delo i uključiti se u neko takmičenje za najbolji demo sa nadom da osvojite prvu nagradu koja nije za potcenjivanje (uglavnom se radi o popularnoj Amigi 500).

To bi bilo u kratkim crtama sve o Venlou.

Ali da pomenemo i neki COPY PARTY. Poslednji je održan u Parizu pod pokroviteljstvom Fairlight-a i Transcom-a pod nazivom DEVILS PARTY 89'. Treba samo napomenuti da je na njemu održano jedno od demo takmičenja i prva nagrada za demo na C64 je bila (sigurno već pogađate) Amiga 500!!



Bronzana medalja za MYTH OF TIME. Ovde se izražaja delovi fantastične trodimenzionalne rotacije

Sa manifestacije Giant Designs demo Competition pristigli su nam neki od prvonagrađenih demoa. Svi su rađeni na Commodoreu 64. Imate priliku da te radove vidite na ovim stranicama, a evo i prve trojke:

1. Masters Design Group – BRING ME EDELGAS
2. Argon – JUST FOR VENLO
3. Warriors of Time – MYTH OF TIME

Što se tiče same grupe Giant možemo saveti i par podataka o njoj. Osnovana je 18. 2. 1988. i ima status legalne grupe (u Zapadnoj Nemačkoj) koja se bavi demoima, introima igrama i naravno ozbiljnim programiranjem. Hakeri okupljeni u ovoj grupi se ne bave krakiranjem i razmenom krakiranih programa. Povezani su sa većim softverskim firmama sa ciljem da tu saradnju prošire a takođe su zainteresovani za saradnju sa ilegalnim grupama i pojedincima.

• • •

I evo nas na kraju. Pošto pogledate ove slike na kojima se nalaze najbolji demoi sa pomenutih skupova pokušajte da razmislite o tome kako bi bilo da napravite neki svoj demo (naravno bez upotrebe mejkera). Ukoliko napravite nešto slobodno nam se javite, rado ćemo pogledati i napisati nešto o tome u nekom od sledećih brojeva u kojima ćemo između ostalog pomenuti i COPY PARTY koji je po prvi put održan u našoj zemlji precizno u Zagrebu. ■

Emin SMAJIĆ

Spectrum

DISK DRAJV ZA ZX SPECTRUM

sa "Disciple" interfejsom. Učitava programe za 3 (tri) sekunde. Moguće prebacivanje kasetnih programa na disk. Tel. 011/537 342 od 17-21h

SPEKTRUMOVCI! Gomile tek op.... TRN soft ponovo sa vama. Vremena teška za sve nas, u igri na Spectrumu leži spas. Kvalitet zagarantovan, besplatan katalog. Naručite 011/643-830 Zdravko 011/152-491 Ra... 011/156-838 Miša

TOP SOFT vam nudi najbolje programe za dobru zabavu. Naručite besplatan katalog i iskoristite popuste. Tel. 011/4866-548, Petar

DUDASOFT SPEKTRUM 48/128K

NEBOJŠA ILIĆ 21000 N SAD, STRAŽILOVSKA 17 021/332-237



```
TEMATSKI 65 KOMPLETA(BORBE AKCIJE SEX HOROR MAX )
KOMPLET 165 ...
KOMPLET 166 ... LICENCE TO KILL CASANOVA
KOMPLET 167 DRAGON NINJA BUTCHER HILL THUNDERBOL
KOMPLET 168 3D POOL RUN THE GAUNT ... 2 SOCCER STAR HATE GAMMY
KOMPLET 169 SUPERMAN SHANGAI WARRIORS BMX SIMU 2 QUEST OF SPORT
KOMPLET 170 STREET GANG IND JONS 2 EM HUGHES SOCCER ... BOOT CAMP
KOMPLET 171 SKATE OR DIE NEW ZELAND STORY THE DEEP SUPERTRUX
KOMPLET 172 REAL GHOSTBUSTERS DARK FUSION AAAGH SOCCER STR GUARD
KOMPLET 173 MICHAELL FOOTBAL ... NINJA COM AFTER THE WAR
KOMPLET 174 POSTMAN PAT,ANG,FLIGHT SIM PROF SOCCER ULTIMA ...
KOMPLET 175 MOTOCROSS SIM PLASMA BALL KICK THE ... RUGBY BOSS
KOMPLET 176 TIME SCANER 3D ... COMBAT SIM COMM MANIAC
128K X-19 RENEGADE 3 WRITER 128K STREET GANG C CARD 2 T.BOOT CAM
128K X-20 IND.J JONS 2 RUN THE GAUNTLET S VIGILANTE OPER HORMOSE
128K X-21 SHANGAI WARRIORS & P... 2 ROCK STAR TS MOTOCROSS SIMULA
128K X-22 MICHAEL FOOTBAL,ANTILES BATTLE,TIME SCANER TSG ELTMINA
```

DB software studio

Kao i uvek DB software studio Vam nudi najkompletniju ponudu za Vaš omiljeni ZX SPECTRUM: najnovije programe, najbolje starije programe i sortirane tematske komplete. Snimamo na novim ... kasetama ... Naša prednost je i u tome što svoje programe ne ustupamo za kopiranje.

SPECIJALNI POPUST

- na tri kupljena kompleta dobijate kompletan jedan po sopstvenom izboru ...
- na šest kupljenih kompleta dobijate komplete ... i kasetu ... po izboru.

NAJNOVIJI HITOVI:

K 038 I K037 pravi hit ... ovog kraja

K 037 - SPACE ACE, METROCROSS SIMULATOR, SOFT HOUSE, ROCK STAR, PLASMA BALL, KICK THE ROBOTS, RUGBY BOSS, WARRIOR 3D, LAS VEGAS KASINO, ... COMBAT ..., ... MAX, SLIP

K 036 - ANCIENT BATTLE, ... ZUPIS, ... GREMLIN, ULTIMA I, PROF SOCCER, CRICKET THEME, HEARTH BROKEN, ARCADE FLIGHT SIMULATOR, POSTMAN PAT

K 035 - QUESTION OF SPORT, PLATINI FOOTBALL, TRACER COMMAND, AFTER THE WAR, RUNES OF ZENDOS, PREDATOR (KOMPLETAN), CAPTAIN BLAA (KOMPLETAN)

K 034 INDYANA JONES, EMLYN HUGHES SOCCER, STREET GANG, NINJA MASACRE, ..., ACE 2088, ... WARRIOR, STREET CROP BOX, ... SOCCER STAR

K 033 DARK FUZION, ... SUPERMAN, BMX SIMULATOR, TARGET, SHANGAI WARRIOR, ADVANCE SOCCER SIMULATOR

K 032 - THE DEEP, PUFFYS SAGA, ... BUSTERS, AAGH, ..., DRAGON SLAYER, DUCK YARD

K 031 ... SHOOT, FOOTBALL DIRECTOR, AQUA SQUAD, SKATE OR DIE, COMPUTER MANIAC DIARY, HEARTH BREAK, SUPER TRUX

K 030 HYPERACTION, THUNDERCEPTOR, BATTLE FIELDS, FREE STYLE BMX, OPERATION HORMUZ, SUPERKID, ARCHON, SURVIVORS, TIME SCANNER

K 029 - MICROPROSE SOCCER, ... HOT SHOT, VINDICATORS, WHALE NEW BALL, DRAGON NINJA, 3D POOL BILLIARD

K 028 THUNDER BLADE, RUN THE GAUNTLET, BUTCHER HILL, MONTE CARLO CASINO, GRAND PRIX 2, TERRAMANIAS

K 027 - SAMURAI TRILOGY, GARY LINEKER HOT SHOOT, VICTORY ROAD, NEW ZELAND STORY, FINAL ASSAULT

K 026 - THUNDER BIRD 1-4, BUBLE BOBLE 2, SPACE RACER, EVARISTS, STAR RANGE, BESTIAL WARRIOR, D C ..., ROBOCOP 2 programa)

K 025 HIT SQUAD, LICENCE TO KILL, GRIDIRON 4, POWER DRIFT, CASANOVA, CHIRON 1 ..., ELIMINATOR, STREET CORNER FOOTBALL, RICK DANGEROUS, CAPTAIN FIZZ, DUMMY VIGILANTE

K 024 ..., ..., FROZEN ENERGY, DOUBLE PLAY 2, PROFESSIONAL BMX STANDARD 12 programa), TASK FORCE 13 programa), PROFESSIONAL BMX EXPERT 12 programa)

TEMATSKI KOMPLETI: AUTO MOTO, SPORTSKI, BORILACKI, SIMULACIJE LETENJA, SVEMIRSKI, ... 1 2,3,4 I SPECIJALNI

TEL.: (011) 497-1426

OD 14 DO 21 SAT

ADRESA: DEJAN BABIĆ, BRANISLAV KENCAR 16/46, 11000 BEOGRAD

SPECTRUM CLUB 48 014/36-540

PAŽNJA! Svi programi za Spectrum iz ovog broja "Sveta igara" u kompletima i pojedinačno. Naručite Vaš ...

Komplet 23: License to Kill (Džems Bond), Hit Squad, Rick Dangerous.

Komplet 24: Run the Gauntlet, Thunder Blade, Grand Pri 2, Butcher Hill

Komplet 25: Dragon Ninja, 3D Pool, BMX Simulator, Super Kid, Battle Fields

Komplet 26: Emo Supertrux, The Deep, New Zeland Story, Skate or Die.

Komplet 27: Real Ghostbusters, Dragon Slayer, Scramble simul., Dark Fusion

Komplet 28: Mig 29, Superman, Question of sports, Adv. Soccer simul., Target

Komplet 29: Indiana Jones, Emylin Hughs, Ninja Massacre, Boxing, Ace 2088.

Komplet 30, 31 i 32: Do izlaska ovog broja. Najnoviji svetski hitovi.

Tematski kompleti: sexy igre sa ... auto moto, filmski, crtani filmovi, specijalni ... simulacije leta, ... sportski, najbolje za Spectrum. Dejan Stanković, Sestara Dudića gal. 1/15, 14000 Valjevo, tel. 014/36-540

014/36-540 BESPLATAN KATALOG 014/36-540

Pirat №1 SPECTRUMOVCI Pirat №1

Svi programi za vaš Spectrum na jednom mestu!!! Cena jednog kompleta je 2 DM + kaseta + PTT (dinarska vrednost na dan uplate) a možete naručiti pojedinačno svaki program po ceni od 0,4 DM (dinarska vrednost). Rok isporuke je 24 časa. Kvalitet je zagarantovan.

Kompleti 121-125. sa najnovijim programima!!! PROVERITE!!!

Komplet 120: IND JONES & L.C., EMYLIN H. SOCCER, NINJA MASACRE, STREET GANG ...

Komplet 119: MIG 29, SUPERMAN, BMX 2, QUESTION OF SPORT, SAMURAI WARRIORS.

Komplet 118: REAL GHOSTBUSTERS, DRAGON SLAYER, DARK FUSION, AAARGH ...

Komplet 117: SKATE OR DIE, NEW ZELAND STORY, SUPERTRUXX, THE DEEP, P. SAGA.

Komplet 116: DRAGON NINJA, 3D POOL, OPERATION HORMUZ, SUPER KID, CHIRON

Komplet 115: RUN THE GAUNTLET, THUNDERBLADE, BUTCHER HILL, GRAND PRIX 2

Sortirani kompleti: AUTO-MOTO TRKE, AVANTURE, BORILAČKE VEŠTINE, RATNE IGRE 1 2, SPORTSKE SIMULACIJE 1 2, SIMULACIJE LETENJA 1 2, ... IGRE

USLUŽNI kompleti 1 2 3 4 5 6 7 sa oko 200 odabranih programa!!!

PREDRAG DENADIĆ, D. Karaklajića 33, 14220 Lazarevac, tel. 011/8121 208

Pirat №1 011-8121-208 Pirat №1

Commodore

AMIGA Beograd. Uvek najnoviji i najjeftiniji programi u gradu. 011/406 346.

COMMODORE 128, 16, +4! Vrhunski programi! Snimam na diskete ili kasete. Tražite ilustrovani katalog. Cena? Sitnica. Darko Colovac, 7 maja bb, 43280 Kriševci, tel. 043/842 171

MEPHISTOSOFTWARE C64 najnoviji kompleti igara, utility diskovi, korisnički programi, ... po narudžbi diskatske igre. Garantujemo ... moguća razmena i visok kvalitet programa. Pozovite 024/42 174 Mephisto, 024/39-442 Clark.

AMIGA QUASTEX — Najjeftiniji programi, najraznovrsnija literatura. Aztek "C" Assembler Prevodioc. Goran Bošnović, Bosne Kičića 35/3, 34000 Kragujevac, tel. 034/66-086.



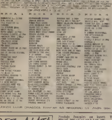
STRUČNA LITERATURA

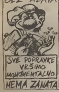
ALIEN SOFTWARE CRACKING
011/492-446

Mi smo nova firma u novoj godini sa superizvanim svetskim hitovima. PRVOG DECEMBRA imali smo Ghostbusters II (po filmu), Mean Streets (simulacija), Alien Angel, Tintin on the moon, Third stage, Pictionary i još mnogo drugih!!

Imamo velik izbor ... Utility ...

CONTACT ALIEN SOFTWARE CRACKING ONE OF THE BEST





Enlac Computer Company je otvorila lažnu šervis za vaš AMIGU. Iz zem čemo bilo koji intro prala i Source diska Il grafika i zvuci i vaš logo tekst ili "fak" uprazvi demo disk po želji. Pišite: Mariborska 17/II 38000 Svetozarevo 035/221-815 Peđa

AMIGA - HARDWARE I SOFTWARE

Veliki izbor programa po povoljnim cenama
diskete 3.5 i 5.25 puzne
nova Amiga 500 prl. tc. Star LC10 pisa i ostale dodatne stvari
katalog besplatan
Branimir Jurenko, Aleja Salvadora Allendea 1/3 41090 Zagreb Gajal ca, tel 041/156 341

C-64 KOSSOFT! Kompleti + kaseta 2.5 DEM (Tonko na vaše Ime) Katalog.

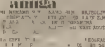
Prodala časopise na kaseti. Tel: 070/46 308 od 10-12 h i 15 20h.

II C. FUN TEAM! Prodajem najnovije igre za vaš C64/disk. **Davor Crnogaj** Kustija 0 41000 Zagreb tel 041 549 882

ARS SOFT

I ove godine za vas ... napunili smo igara za sve uzraste. Uslužni programi za C64/128. Programi i saveti za početnike, povoljne cene, brzi usluga, diskete. U našem ... ol druženje mnogi znaju gde je najbolje. Uverite se i vi. **A. R. S. SOFT Omaja bulevar 34/32, 11070 Novi Beograd, tel. 011/131 641**

IGRE ZA COMMODORE 64. Hitovi puta, jula, avgusta, septembar 1, septembar 2, oktobar 1, oktobar 2, novembar 1, novembar 2, decembar, januar. Komplet sadrži 30-35 igara + kaseta (turbo 250 + program za štelovanje glave + spisak + katalog + listu + adresa + 1000 poukova + doctor 64) + poklon, shoot em up. Ne pravite igru! Cena 4.4 DEM + ptt troškova odmah. Popust pojedi ... 0,1 DEM. **Milan Obradović**, Naselje Cvilonovi Valjevo 73/21 14000 **Valjevo, tel 014/24-831**



GARFILD SOFT

Veliki izbor programa za Commodore 64. Pomoć početnicima, kvalitet i brza usluga ... programi svakih 10 dana za kasetu i disk. Uverite se. Naručite besplatan katalog. **Predrag Petronijević, Nova 58ojevska 58 11000 Beograd.**
CALL 011/183 842.

amiga

PROGRAMI I LITERATURA
ZAHTEVAJTE CENE SPISAK
BESPLATAN
VELIBEVIĆ DEJAN
27 MART BR 26/ 8211
11000 BEOGRAD TEL
011/332-875,777-309

DORĆOL SOFT Commodore 64 nudi vam:
kaseta i disk igre
uslužne programe za disk i kasetu
tematske komplete
originale
uputstva
oglasi i kataloge 20 000 din
Pojedinačno 8 000 din
Komplet 150 000 din + kaseta
Sistem disk 25 000 din
Original + kaseta = 300 000 din
Ivan Dožić, Gabrovaćka 14/2, 11000 Beograd tel. 011/181 892

AMIGA/C 64 (disk) Prodajem igre i uslužne programe. Besplatan katalog. Mogućnost pretplate, nabavke originalnih programa. Original ... INFO. **Radovan Pigon bor Klapirova 44 41000 Zagreb, tel.041/572 355**

AMIGA, svi najnoviji programi ... poštom ... prazne diskete ... prva dva programa besplatno. **Dario Valerić**, ... 20 41430 Samobor

HOTLINE

AMIGA! Poštovani ... po imena vil ka ... kupce ... Continental, 1MB ... Phenom (ŽL) Untouchables Abyss ... Acc ...
Saradnja sa stranom grupama! Kvalitetne japanske diskete ... sa ... uputstva ... hardware mogućnost pretplate uz popust ... našu ponudu!
... **Ilijić, Kapetana Koči 14 35000 Svetozarevo tel 035/224 107**

KARABURMA C64 soft. Najveći mogući kvalitet ... tematskih kompleta ... i ... pojedinačno ... Naručite katalog. **Bane Mikovic Marjan Gregoran 27 11060 Beograd tel. 011/785-480.**

COMMODORE 64! ... program na kasetu ... disket ... načine ... u kompletu ... najbolje igre ... jan ... februar '90 ... novembar oktobar 89 ... kompleti ... besplatno ... program za kasetu i diskete je besplatan. Isporuka za 24 h.
M & S SOFT III Bulevar 131/153 11070 Novi Beograd, tel 011/140 744



No 1 za C 64 po anketi časopisa Svet Kompjutera

Beosoft Commodore 64/128

No 1 za C 64 po anketi časopisa Svet Kompjutera

Beosoft ? Prvi pravi legalan krajnje profesionalan klub za prodaju kompjuterskih programa. Šta nudimo?
1. Kvalitetnu uslugu i fer odnos prema mušterijama. Veliki izbor programa: igara, uslužnih, obrazovnih
2. Isporuku na Vašu kućnu adresu najkasnije za 7 dana od dana kada ste naručili programe
3. Na svaka 2 naručena kompleta treći dobijate besplatno po želji (samo plaćate praznu kasetu)
4. Svaka naša pošiljka je brižljivo zapakovana i sadrži uputstvo za učitavanje i rukovanje kao i katalog na 8 strana
5. Svaka kaseta sadrži Turbo 250 1000 pakova i spisak programa sa brojačem. Broj programa na kaseti je od 30 - 80
6. Kada jednom kod nas naručite programe, svaki mesec ćete dobijati spisak sa novim programima
7. Garancija za sve naše usluge je 1 godina
8. Ukoliko neki od gore navedenih uslova ne ispoštujemo, Beosoft garantuje povraćaj novca

RAZMISLITE Zar se ne isplati dati malo više para za novu kasetu i kvalitetnu uslugu i biti siguran da programi rade, i da ćete ih dobiti najkasnije za 7 dana uz garanciju od godinu dana, nego kupovati jeftinije (???) kod sumnjivih prodavaca loše kasete koje će te čekati mesec dana i na kraju ih dobiti u pocepanoj koverti, bez uputstva, spiska i sa programima koje nećete moći da učitate jer su loše snimljeni. Zašto tek onda da shvatite da ste odmah trebali naručiti programe kod Beosofta

LUNA PARK	[illegible]	AVANTURISTIČKI	[illegible]
DRUŠTVENI	[illegible]	NAJBOLJE IGRE C64	[illegible]
SVEMIRSKI	[illegible]	DUEL KOMPLET	[illegible]
AVANTURE	[illegible]	AUTO MOTO TRKE	[illegible]
STARTEŠKI	[illegible]	SIMULACIJE LETA	[illegible]
UNIVERZALNI	[illegible]	NAJBOLJE IGRE 88	[illegible]
POČETNIČKI	[illegible]	FILMSKI HITOVI	[illegible]
BESMRTNI	[illegible]	TIMSKI KOMPLET	[illegible]
RATNI	[illegible]	NAJBOLJE IGRE 89	[illegible]
SPORTSKI	[illegible]	HITOVI JUNA	[illegible]
BORILAČKI	[illegible]	HITOVI JULA	[illegible]
CRTANI FILM	[illegible]	HITOVI AVGUSTA	[illegible]
AKCIONI	[illegible]	HIT SEPTEMBRA 1	[illegible]
OLIMPIJADA	[illegible]	HIT SEPTEMBRA 2	[illegible]
KORISNIČKI	[illegible]	HITOVI OKTOBRA 1	[illegible]
PORNO	[illegible]	MATEMA ENGLES	[illegible]
ŠAH	[illegible]	GRAFIČKO MUZIČ	[illegible]

HITOVI NOVEMBRA 1	HITOVI NOVEMBRA 2	HITOVI DECEMBRA 1	HITOVI JANUARA 1
STRIDER 1 5	POWER DRIFT	THE UNTOUCHABLES	GHOST N' GOBLIN 2/1
BASKET MANAGER	FREDDY H IN 5 MANH	ULTIMA DARTS	GHOST N' GOBLIN 2/2
WICKED	PRO TENNIS SIMULATOR	ELEVEN WARRIORS	GHOST N' GOBLIN 2/3
TRES & DIZZY	HELLRAID	CRICKET CAPTAIN	GRID IRON 2
GRAND PRIX MASTER	CABAL 1 20	NEUTRALIZATOR	MIG 29
WORLD TROPHY SOCCER	MOUNTAIN BIKE SIM	SPOOKED	TIME ZONE
NATO BMX SIMULATOR II	CONTINENTAL CIRCUS	GHOSTBUSTRERS II/1 3	FORMULA 1 RACE
BM POKER	SHARK	MEGANOVA + 2	RALLY CROSS 2
TERRY'S BIG	GARFIELD-W TAII /1 3	FALLEN ANGEL	UNTOUCHIBLE 1 4
XENOPHOBE 1-4	TUSKER	POSTMAN PAT II	CARRIER COMMAND
ACTION FIGHTER	THE DESERT	GO KART SIMULATOR	CHASE HQ/1
GOLDREGGINS DOMAIN	THE VILLAGE	FATHER XMAS	CHASE HQ/2
IRON LORD	THE TEMPLE	SHOT TG	CHASE HQ/3
FIGHT SOCCER	BALLISTIX	FIRST PASS THE POST	CHASE HQ/4
SPORT TRIANGLE 3-4	DIGITIZER IZ S K	SHARK 7	CHASE HQ/5
UNDERGROUND	JUMPING CUBES	RUGBBY BOSS	SOOTY & SWEEP
AUSSIE GAMES 1	DRAGON SPIRIT 1 6	ZIGGEN	FIFE DREAM
AUSSIE GAMES 2	MARIO BROSS III	MEAN STREETS	TURBO OUT RUN
AUSSIE GAMES 3	DISC	LIMBO+	TURBO OUT RUN 2
AUSSIE GAMES 4	AUSTRALIAN FOOT 1 2	BUSHIDO	MAGIC J BASKET
AUSSIE GAMES 5	ZAGON	EYE OF HORUS	CAUNT-DRACULA
AUSSIE GAMES 6	TRIVIAL THE ULT Q 1 2	STUNT EXPERTS	FINAL TENNIS
BLACK HOLE	ORION	SUPER WONDERBOY 1 6	SAINT & GREAVES 1
RINGS & UP	ROLLER COASTER 1 4	JONATAN 1 4	SAINT & GREAVES 2
STUNT CARS RACE	LASER SQUAD II/1 2	FOOTBALER OF THE YEAR	DOUBLE DRAGON II/1

UZ SVAKU POŠILJKU DOBIJATE SPECIJALAN POKLON

CENA jednog kompleta + C 60 kasete je 40 dinara. Snimamo na Novim C 60 kasetama. PTT troškove snosi kupac. Cene su orijentaciona i važe na dan isporuke. Telefon 011 421-355 je otvoren za Vaše pozive od 9-22 časa

Beosoft, Gospodara Vučića 162, 11050 Bgd. 011-421-355

radno vreme. od 9 do 20 časova sem nedelje

ORION SOFTWARE CLUB

... ux kroz isporuku i vrhunski kvalitet. Od ovog meseca u ponudi sa inostranim grupama vam nudi sledeće usluge:

TEMATSKI KOMPLETI Još nesvesni tematski kompleti koje možete naručiti samo kod nas jer su sortirani po vašem izboru. ... samo najnovije igre: SPORTSKI WESTERN FILMSKI OLIMPIJADA ZATVORENE TUČE PORNO BORILAČKI CRTANI DUEL DRUŠTVENI AUTO MOTO NAJ IGRE SVEMIR SIG COMMANDO LEGENDARNI SIM LETENJA SVET IGARA 6 (sve igre iz ovog broja)

MESEČNI KOMPLETI Svakog meseca sređujemo 2–4 kompleta najnovijih igara sa kraćima neme DEMO a, PV a pojgraćima koji sabotiraju ... Svaki komplet sadrži 30–40 garantovano ispravnih programa.

PROGRAMI KOJE SMO IMALI JOŠ U DECEMBRU Boho Silver Surfer 1–6 Flight sim 3 Jungle book Jon Miede 2/1 2 The Deck, Gunance 1 3 Bridge Power Weikage The Untouchables Mikie 2/1 2 Explorer Toad stack, Slot byte, Hard ball Cosmic Golf F Sintina 1 2 Nine Barlej

PROGRAMI KOJE SMO DOBILI U JANUARU Dan Dare 3/1 2 Extravangle Ninja, Fly Spy Turbo Esprit 3/1 6 Las Vegas Casino 2 Space Ronge Action Fighter 3 Power boat 2 Pine Park Death Wille, Kernana Hint, Star Cattar Far a Space Dummy Run, Paud 3/1 4, Splan Harold Stn Stone, Race Wall 1 2

ORIGINALI Nudimo vam veliki broj starih i novih i ... par novih kom h originala po povoljnim cenama koje možete nabaviti i kod drugih pirata ali budite sigurni da su ih oni nabavili kod nas

2D POOL THUNDER BIRDS BUFALO BILL KINGS OF THE BEACH POCKET ROCKET SHINOBI OIL IMPERIUM DYNAMIC DUX IRON LORD RUSSIAN GAMES GARFIELD 2 CABAL TI SKE? FORGOTTEN WORLD GHOSTBUSTERS 2 JUNGLE BOOK DAN DARE 3 SILVER SURFER TANAMI SUPER WONDERBOY TURBO OUT RUN THE UNTOUCHABLES JONATHAN HOLLYWOOD PRO POKER THE MUNCHER KINGDAM OF ENGLAND REVANGE OF DEFENDER JOUNG GUNS, ONE ON ONE 2, EMANUELLE ABYSS OMNI PLAY BASKETBALL BATMAN THE MOVIE INDIANA JONES 3 MISTER HELL GRAND MONSTERS SLAM AIRBORNE RANGER PROJECT STEALTH FIGHTER, CAVEMAN UGLYMPIC THE RUNNING MAN

PRETPLATA Za sve stalne kupce, kolekcionare i pirate nudimo mogućnost pretplate na mesečne komplete i originale sa popustom od 25% i još mnogo drugih pogodnosti.

BESPLATNI SPISKOVI Da bi se lakše odlučili šta da kupite odaberite spisak ...

SPISAK TEMATSKIH KOMPLETA
SPISAK STARIH PROGRAMA
SPISAK ORIGINALA
SPISAK MESEČNIH KOMPLETA
SPISAK NOVIH PROGRAMA
SPISAK USLUŽNIH PROGRAMA

KATALOG Naručite ga jer u katalogu se na 36 strana opisani i ocenjeni su svi programi. Katalog staje 2 DEM, ali ukoliko naručite 2 kompleta na treći kompletan dobijete i katalog besplatno.

CENE Zbog nelaviog programe iz inostranstva i zbog plaćanja u devizama mi nudimo samo da cene usluge iskažemo u DEM. Naravno, vi plaćate dinarsku protivvrednost na dan narudžbine

CENA JEDNOG PROGRAMA JE 1 10 DEM
KOMPLET + KASETA + PTT JE 7 DEM
ORIGINAL + KASETA + PTT JE 13 DEM
Nadamo se da cene neće uticati na vašu odluku da se uverite u našu profesionalnost i kvalitet.
Do prvog kontakta nadamo se da će ga biti srdačno vas pozdravlja.
ORION SOFTWARE CLUB
BY NEDELJKO BOŽIN RUMENIČKI PUT 11/16 21000 NOVI SAD TEL 021/223-578 (svakim danom od 15 do 21)

O S C HAS MORE!!!

YU.C.S.

C-64 & Amiga

Yu.C.S.-jedini pravi izvor programa u Yu priprema Vam je i ovog meseca sirok izbor najvecih svetskih hitova. Za C-64 programi kao B H.COP MIG 29 FIGHTER BOMBER,M J.BASKETBALL, MYTH DUCKULUS,COUNT DRACKULA CARRIER COMMAND.... su kod nas stari vec vise od dva meseca. Za AMIGU pored 2000 prg.,i preko 250 pristiglih do izlaska lista,nudimo Vam i IRON LORD, B H.COP, WALL STREET, UNTOUCHIBLEE,LEG OF JAMBALA,OPERAT THUNDERBOLT,DOUB.DRAGON II, PROF PAGE i 3+fonts,WORD PERFECT 4.2,DIGI WIEV 4.0,ANIM FONTS-color, FUSION PAINT i preko 50 kopija original. upustava SCULP 4D DIGI PAINT 3. Garant nasem kvalitetu je i podatak da su svi programi za 3 KANAL TVB i svih ostalih reki studia nabavljeni kod nas. Uz besplatan katalog nudimo na VIDEO kaseti pregled preko 200 prg.

011/767-269 YU.C.S.-Đuto & Sonja
Cvijiceva 125/20
11000 Beograd

Razno

STX ... za povezivanje se ... kom ... za Commodore ... traže se printere prodajem. Tel 011/434-762.

AMSTRADOVCI! Highlight crew još uvek nabavlja programe za vaš računar. Veliki izbor i kvalitet u ... kvalitetne kasete, bez isporuke – neke su od naših osobina. Cene: komplet – 4 DEM kaseta C60 – 3 DEM ptt troškovi 1 15 DEM (naravno u dinarima). Ne pet naručenih kompleta dobijate još dva besplatno (plaćate samo kasete). **Komplet 76:** Dominator Nudge machine Red heat 1–4 Mig 29 fighter Skweek Kyhole Dark fusion **Komplet 75:** Betrayer Blade warriors Ninja commando Scotland 1 3 Shanghai warriors 1 3 Alpha jet 1 5 Rue the game ... 1 3 **Komplet 74:** Forgotten worlds 1 4 Street gang football Pac man Obliterator Renegade 3 11A T.C. Grand prix simulator II **Komplet 73** Garry Linkers hot shot BMX simulator 2 Vigilante, Blasteroids Heavy metal 3D **Komplet 72:** Lord storm Trivial pursuit II Andrell Human killing machine **Komplet 71** Last duel 1 4 Spy hunter War in middle earth Freelander Crazy cars II **Komplet 70:** Dynamic duo 4 ... Target Fernandez ... type 6 7 **Komplet 69:** Archon 1 2 Batman Chikago Wec le mans, Rambo III **Komplet 68:** Robocop Batman Glass sisters Splitting images **Komplet 65** Operation wolf 1 8 Last Ninja, Vindicator III Savage Sve ostale komplete možete naći u besplatnom katalogu. Do sada smo ... još jedan novogodišnji komplet sa najboljim igrama 1989 (Licence to kill Barbarian 2) **Highlight crew (CPC)**, Branimir Jurenko, Aleja Salvadora Allendea 1/3 41090 Zagreb tel 041/158 341

AMSTRAD 464-6128!

Jagodić Nikola
Jovana Bjelića 35
Tel. 011/466-895

Gledić Miloš
Oml. Brigada 47
Tel: 011/159-156


TUSKER
SYSTEM 3



OSVAJAJMO SVETOVE
PO ANKETI ČITALACA :
NAJBOLJI PRODAVCI PROGRAMA ZA
COMMODORE 64/128
Beosoft PROGRAMI, SAVETI, SERVIS
BEOSOFT
GOSPODARA VUČIĆA 162
tel 421-355 BEOGRAD